TELJES JÁTÉK A MÁSODIK CD-N : DIE HARD TRILOGY

PC GURU

EXKLUZÍV

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN Bemutató

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN ■ 99/09_

UNREAL TOURNAMENT
HIDDEN & DANGEROUS
BRAVEHEART

EXTRA FREESPACE 2 REVENANT bemutató

WARHAMMER 40,000 RITES OF WAR

HEAVY GEAR 2
DESCENT 3
KINGPIN
TARZAN
MIG ALLEY

1296 Ft

A PC GURU minden példányához két ingyenes CD-ROM-ot tartozik

PC GURU

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főszerkesztő-helyettes: Mocsáry József
Asszisztens: Boruzs Krisztina
Hír- és olvasószerkesztő: Révhelyi Beatrix
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor
CD szerkesztő: Környei Krisztián
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Korrektúra: Kovácsi Barnabás
Laptervezés és layout: FUTURA EXTRAVAGANZA
(06) 209-811-693

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 Telefon: 350-8179
E-mail-cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: gamez.pganet.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8004
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Magyarország: Vogel Publishing Reklámiroda
Üzletkötő: Szakács Gábor
Levelezési cím: 1300 Budapest 3. Pf. 210.
Telfon/fax: (36-1) 350-8041 Mobil: (06) 309-590-540
Hirdetési marketing: Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Németország:
Vogel International
Otto Walitschek,
Poccistrasse 11,
D-80336 München
tel.: +49 89 74642 318
Fax: +49 89 74642 217

USA/Kanada:
Vogel Europublishing, Inc.,
Mark Hauser
632 Sunflower Court
San Ramon,
CA 94583, USA
Tel.: +1-925/648-1170
Fax: +1-925/648-1171

Nagy-Britannia:
Media Partners Ltd.
5/15 Cromer Street
Gray's Inn Rd
GB-London WC1H 8LS
Tel.: +44-171/837-3330
Fax: +44-171/833-0764

Tajvan:
Taiwan Bright Int. Co., Ltd.,
Vincent Lee 4 FL 1,
Sec. 3, 200 Hsin Yi Road,
Taipei 106,
Taiwan R.O.C.
Tel.: +886-2/2755-7901-5,
Fax: +886-2/2755-7900

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt., és a
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

1998 II. félévi terjesztett példányszám MATESZ által auditálva: 12563

A MATESZ 1999 II. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 18886
1999 júliusi szám eladott példányszáma: 18212
A PC GURU e havi száma 25000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768

Megjelenik havonta, ára 1296 Ft. Előfizethet megrendelőlevélben
a kiadónál: Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj (CD-s): 3000 Ft (3 szám), 6000 Ft (6 szám),
egész évre 12000 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap_Előfizetés és Elektronikus Posta
Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a
postahivatalokban.
Előfizetési díj negyed évre: 3000 Ft (3 szám),
fél évre: 6000 Ft (6 szám), egész évre 12000 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása
és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó
engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket
szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül
használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

INTRO_

START !

Sziasztok!

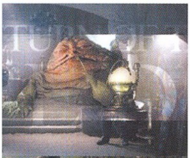
Okkultizmus. A jóslatok és kitalációk világa igazán virágzott ebben a hónapban, hiszen a közelgő ezredvég keltette mítoszt a lezajlott napfogyatkozás tovább fokozta. A csillagok felragyogása, mely legyőzi a napfényt persze nem kifejezetten számítógépes élmény, azonban egy kis párhuzamot vonva látni fogunk hamarosan egy programot, mely valami hasonlót jelent a számítógépes stratégák számára. Biztosan kitaláltátok már, a Tiberium Sun-ról van szó, mely kiérdemli az egyik legjobban várt program címét az évben. Mikor ezek a sorok íródnak még nem volt hozzá szerencsénk, a véleményünket az exkluzív bemutatóban olvashatjátok, valószínűleg, nem fog csalódást okozni.

A múltkori szám dömpingje mindenesetre kicsit alábbhagyott, legalábbis ami a nagy neveket illeti. Mint azonban tudjuk, nem feltétlenül a név határozza meg a játék minőségét, ez nagyon is igaz a mostani válogatás egy-két programjára. Hazai eseményről is tudósíthatunk, hiszen lezajlott az Imperium Galactica II első magyarországi bemutatója, véleményünket és nem utolsósorban jókívánságainkat olvashatjátok egy rövid bemutató keretein belül. Reméljük az első rész sikereit nagyban felül fogja múlni a program, a látottak alapján minden esélye megvan rá.

Azoknak az olvasóknak, kik éppen nem velünk töltenek egy hetet a PC GURU táborban, ígérjük a következő számban mindenről beszámolunk.

Találkozunk szeptemberben

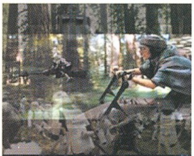
GURU Team



Hamarosan játszani kezdik a hazai mozikban is a STAR WARS filmet. Ennek kapcsán 3 kérdést teszünk fel, a helyes válaszadók között 3 ajándékcsomagot sorsol ki az INTERCOM.

1. Melyik bolygó kerül blokád alá a filmben?
2. Hogy hívják Anakin Skywalker mesterét?
3. Szerepel-e birodalmi rohamosztagos a filmben?

Beküldési határidő szeptember 30. a szerkesztőség címére.



A HÓNAP JÁTÉKA

Szinte a semmiből bukkant elő a cseh és szlovák fejlesztők többéves munkáját dicsérő Hidden and Dangerous, hogy szinte elsöpörve a konkurenciát megérdemelten válhasson a megtisztelő "Hónap Játéka" cím birtokosává.

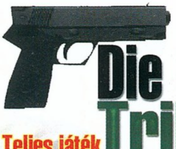
A program grafikájáért felelős, "Insanity" névre hallgató 3D-s motor lenyűgöző képességei már önmagában is garantálnák a biztos sikert, azonban az alkotók -szerencsére- nem elégedtek meg ennyivel: a H&D történelmi "beágyazottsága", a Mesterséges Intelligencia (MI) kiválósága és persze az utánozhatatlan II. világháborús hangulat mind-mind az átlag felé emelik eme mesterművet.

A legendás brit S.A.S. 40 tagja közül kiválasztott 4 emberünkkel 6 hadszíntér 23 küldetésében kell helytállnunk. Utunk során eljutunk majd Észak-Olaszország hóborította hegcsúcsai közé, Norvégia ködös fjordjaihoz és a Duna-vidék végeláthatatlan síkságaira is, az 1945-ös esztendő végén pedig tanúi lehetünk, hogyan dobban utolsókat a mindenfelől szorongatott "Reich" szíve. A záró képsorok megtekintésekor pedig elégedetten elmondhatjuk, hogy nem kis részünk volt a fasizmus európai bukásában...

TaRTaLoM

G9901

4 CD Tartalom



Die Hard Trilogy
Teljes játék 70

NEWS

6 Tomb Raider: The Last Revelation
6 Blade
7 Carmageddon: The Death Race 2000
7 Abomination
8 Starlancer / Freelancer
8 Drakar och Demoner
9 PathFinder Trophy
9 EON
10 Halo
10 Resident Evil 3
11 Decay
11 Rayman 2: The Great Escape

BEMUTATÓ

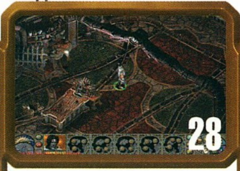
12 Freespace 2
14 Imperium Galactica 2
16 Revenant
20 C&C 2: Tiberian Sun
26 Wheel of Time
28 Planetscape: Torment

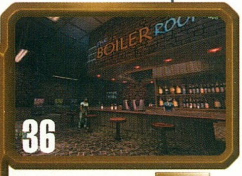
JÁTÉKLEÍRÁS

30 Heavy Gear 2
34 Descent 3
36 Kingpin - Life of Crime
38 Mig Alley
40 Hidden & Dangerous
44 Might and Magic VII
54 Unreal Tournament
60 Braveheart
64 Rites of War
70 Die Hard Trilogy
74 Tarzan

TALLÓZÓ

72 Cheat
76 Hardware news
80 Software hírek
84 Digitális hangrendszerek
87 Gyerekkuckó
88 Viewsonic újdonságok
90 Quake3 bonanza
92 Poligonok és voxelek
96 Kevin Mitnick: egy hacker pokoljárása
100 Millennium G400
103 Az április 24-ei legenda
104 Napalm: a negyedik hullám
106 Hardware fórum
108 Levrov
110 Külvilág
114 Következő szám tartalmából





CD Tartalom

Demo

PANZER ELITE

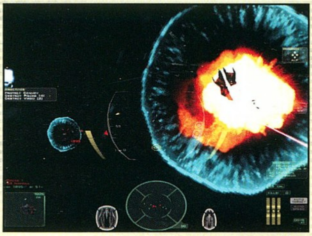
Ez a hónap úgy tűnik a második világháború jegyében fog eltelni, legalábbis ami a demókat illeti. A Panzer Elite a második nagy világégés legfontosabb csatatereire visz el minket, de nem akármilyen szállítóeszközzel. A harckocsik ebben a korszakban váltak nélkülözhetetlenné, s a német villámháborús hadigépezet kezdeti sikereit is nekik köszönheti. Fedezzük fel hát együtt, milyen kényelmetlen és büdös tud lenni egy ilyen acélszörnyeteg.

MIDTOWN MADNESS

Őrült száguldás a város szívében. Ki ne álmodott volna erről, de a rendőröktől való félelem mindig is megakadályozott ebben. A Microsoft nagysikerű programjának most végre megjelent a próbaverziója, ki lehet próbálni félelem nélkül. Nagyon jól el lett készítve a kocsik törése, de a gyalogosokat nem lehet elugrani. Azok a kis akrobaták mindig elugranak a lökhárító elől.

FREESPACE 2

Duplán örültem, amikor megérkezett a Volition űr-szimulációjának folytatása. Először is azért, mert láthattam, ahogy egy megrögzött X-Wing rajongó szájtátva irigykedik, másodszor pedig azért, mert egy remekbe szabott demóval lettem gazdagabb. Lebilincselő grafika, pergő akció és utánozhatatlan hangulat jellemzi a második részt, ha már játszottál az elsővel, akkor ezt biztosan nem fogod kihagyni.



SYSTEM SHOCK 2

Már régóta várat magára a folytatás, most úgy tűnik, kezd képpé formálódni ez a sokak által várt kalandjáték. Igaz ugyan, hogy first person módban kell játszani, de ne tévesszem meg senkit se ez a Quake szerű perspektíva. Egy vérbeli sci-fi/kaland az SS2, amit szerencsére az igen hosszúra sikeredett demó jóvoltából most végre mindenki kipróbálhat.

Cheat

+Cheat Zone
Tarzan - Trainer
Total Annihilation Kingdoms - Trainer
Braveheart - Cheat Codes
Darkstone
Hidden & Dangerous v1.1 - Trainer
Jagged Alliance 2 - Money Trainer
Jagged Alliance 2 - Trainer +3
Street Wars - Constructor Underworld - Trainer
Warhammer 40K Rites of War - Money Trainer
System Shock 2 Demo - Savegame
True Love - Final Savegame
Jagged Alliance 2 - Savegame collection
Mechwarrior 3 - Savegame collection

Extra

TA Kingdoms - új egységek
TA Kingdoms - skinek
Descent - apróságok
3D Explorer
PC GURU CD-k katalógusa
Cikkek, programok - amiket Ti küldtetek

Animációk

Nocturne
Ultima: Anscention
Kiss

Patches

- Aliens vs Predator G400 patch
- Alpha Centauri v4.0
- Delta Force Patch 07-03-99
- Mechwarrior III 1.1
- Myth II 1.3
- Rogue Squadron v1.2
- X-Wing Alliance 2.02
- Fighting Steel v1.03
- Hidden and Dangerous v1.1
- Starsiege Tribes v1.8
- TA Kingdoms v1.1
- Warzone 2100 v1.06b
- Falcon 4.0 v1.07

Rovatok

- Zeneszerkesztés
- Pascal
- Quake
- MP3
- Linux

SCR, Desktop

THEMES

- Athens
- Dolphins
- Sandstone Passage
- Sunset Beach
- 'Tis The Season
- Worms Armageddon

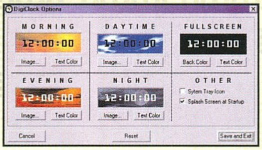
SCREEN SAVERS

- Altered Saver
- Fifa 99
- Nascar Revolution
- Stars 3D v2.4
- vrFireworks

Utility

DIGICLOCK 2

A Bitstream Software programja újabb lehetőséget kínál számunkra, már ami a WindowsX órakijelzését illeti.



Használatával a Sunrise, Blue Sky, Sunset, Night Sky stílusú (digitális) óra kijelzések közül válogathatunk. A program regisztrált változatában természetesen tetszésünk szerint módosíthatjuk az órák háttérképeit (background), illetve a kijelzések színeit.

www.bitstreamsoft.freeserve.co.uk

FREEAMP 1.2.3

A különféle, alternatív MP3-mas lejátszók száma az utóbbi időben igen megszaporodott. Így a ma vezető szerepet játszó Nullsoft-nak (Winamp) is egyre több vetélytárssal kell szembenéznie. A FreeAmp, mint a neve is mutatja egy szabadon felhasználható

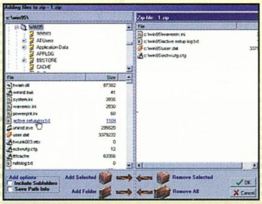
(GNU Open Source) MP3-mas lejátszó, melyet eredetileg Linux-ról hoztak át. A program fejlesztése, GNU jellegéből adódóan, Kínától-Magyarországig

(Fleischer Gábor) terjed, érdekessége a Plugin felépítése mellett, hogy paraméterezése command line-ból történik.

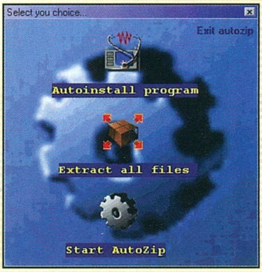
www.freeamp.org

AUTOZIP 98 V3.1

Az Autozip mindamellett, hogy remekül használható a Winzip helyett,



beépül, integrálódik a Netscape valamint az Internet Explorer letöltési (Save Target As) funkciókba. Telepítése után tehát nem

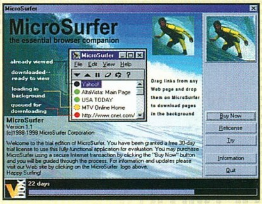


a megszokott mentési ablakokat fogjuk viszont látni, hanem az Auto install, Extract all file és a Start Autozip lehetőségek pontosabban menük közül lehet választatunk. Ebből számunkra az utolsó a legérdekesebb, ugyanis ha ezt válasszuk akkor a menteni kívánt zip adatállomány fizikailag nem töltődik le, ellenben tetszésünk szerint "turkálhatunk" az archív állományban. Belenézhetünk egy-egy kiválasztott fájlba illetve akár ki is másolhatjuk ezeket.

www.mfsoft.com

MICROSURFER V1.1

Az Internet Explorer-ben található kedvencek (favorites) helyett vagy mellett használhatjuk e programot. Az M.Surfer bookmark funkciók használata roppant egyszerű hisz mindössze csak megfogjuk a linket, mely lehet aláhúzott szöveg, kép, FTP. ActiveX stb. és egyszerűen csak bedobjuk az M.Surfer ablakba. Ha csak ennyit tudna a program, akkor nem is



lenne olyan érdekes. Ami mégis kiemeli társai közül az, hogy láthatjuk, vagy kedvező esetben meg is határozhatjuk a linkek (oldalak) letöltése a háttérben, azonnal illetve várakozó állapotban legyen. A összegyűjtött linkeket tetszésünk szerint módosíthatjuk, szerkeszthetjük.

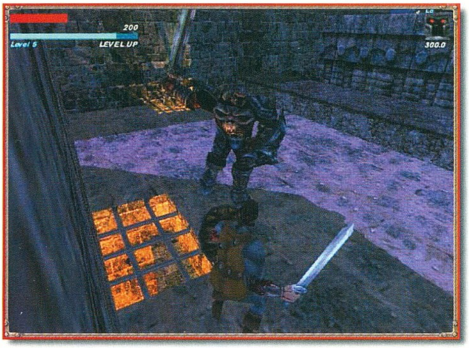
www.microsurfer.com

angler

A műsorváltoztatás jogát fenntartjuk!

BLADE

Nagy jövőt jósolok a Rebel Act. Studios (Gremlin) középkori környezetbe helyezett 3rd person játékának. Egyszerűen elképesztő, amit az előzetesen kiadott animációban láttam. Könnyen lehet, ez lesz az a program, amely letaszítja trónjáról a Die by the Swordöt.



A karakterek mozgása szinte tökéletes, látszik, hogy sok munkát fektettek a kidolgozásába. Ám leginkább a fények és árnyékok tánca döbbentett meg: amint az elhajított fáklya lobot vetett, fénye bekúszott a legeldugottabb sarokba is, hogy aztán távolodván visszaadja helyét a sötétségnek.

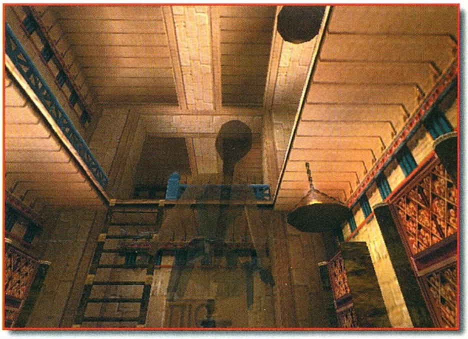
Sajnos, a kiadás dátuma egyelőre ismeretlen, de remélem, nem kell már túl sokat várnunk.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Már három éve annak, hogy a Core Design és persze az Eidos bemutatott egy hölgyet a számítógépes játékosok népes családjának. A csinos, ugyanakkor meglepően harcias leányzó hamar megdobogtatta a férfiszíveket. Lara Croft kalandjai idén már a negyedik fejezethez érkeznek, s a fanatikusok száma minden bizonnyal ismét gyarapszik majd.

Nos, ezúttal a kisasszony ősi, erős misztikummal megáldott helyszínt látogat meg, Egyiptomba megy.

Újdonságként rögtön megemlíthetem az inventory rendszerének megváltoztatását, valamint a naplót, melyben megtalálod Lara kalandjainak feljegyzéseit, a bejárt területek térképeit, sőt apró tippeket is.



Nem utolsó sorban említendő az sem, hogy a vonzó hölgyeményt is újramodellezték. :)

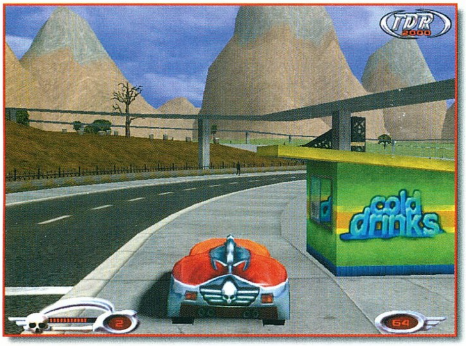
Megjelenés: 1999. november

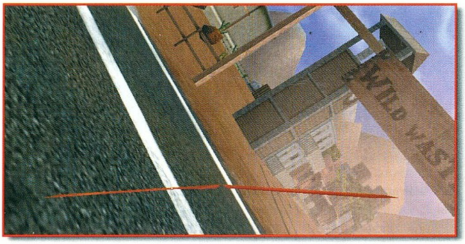
▣ A New Line Cinema beleegyezett, hogy a Gyűrűk Ura költségvetését 190 millióra emeljék. A döntés máris a Titanic után második legdrágábban előállított filmmé emelte a Tolkien filmadaptációt, mely várhatóan ebben az évben elkészül.

▣ A Wizards of the Coast és az Electronic Arts közös online játékot tervez. A még igencsak kezdeti stádiumban leledző program digitális gyűjtögetős kártyajáték lesz. Azért számomra ez még fura: szeretem kezembe fogni, amit megveszek... Majd meglátjuk, mi lesz ebből, ez már úgyis a jövő évezred zenéje.

▣ Sim City hívek figyelem: a Sim City honlapjáról már több, mint 4000 épület volt letölthető! Ezeket mind-mind fanatikus játékosok készítették. :)))

CARMAGEDDON: THE DEATH RACE 2000





Ha minden igaz, a Carmageddon következő része akár már a karácsonyfa alatt lapulhat majd. A csapat nem szakított a megkezdett hagyományokkal, a játékmenet, az izgalom és a cél is a régi. Az újdonságot most zombik jelentik... Még valami, a Carmageddon II-höz képest a frame rate most kétszeres lesz.

Megjelenés: 1999. December

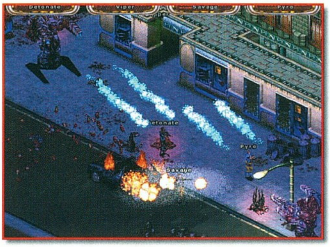
ABOMINATION

Hat nap elegendő volt ahhoz, hogy az emberiség legrettegettebb vírusa ismét megmutassa, mit tud. Nem hagyott maga után mást, csak pusztulást és halált. Nem volt remény, oly gyorsan történt minden.

A maroknyi túlélő feladata újjáteremteni a világot...

Meglepő módon mindez nem kaland, hanem stratégiai játék története. Maga a program is kicsit rendhagyó, a hangsúly nem a rohanó zúzáson, hanem a kémkedésen, taktikázáson és a meglévő rendszer védelmén van.

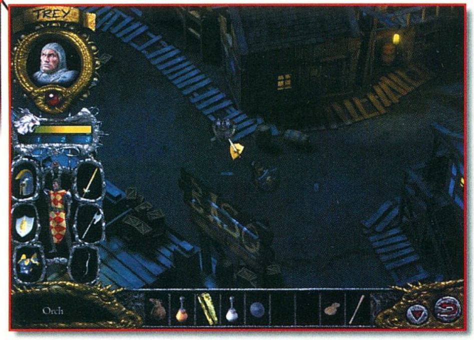
A multiplayer módra sem lesz panasz, Neten és hálóban akár nyolcan játszhatunk majd, sőt, ígérnek emailben való missziókküldési lehetőséget is.



▣ Télre készül el az Interplay (140 East team) real-time stratégiai játéka, az Invictus: In the Shadow of Olympus. A Quicksilver gondozásában megjelenő programban Olümposz hegyének tíz legendás hőse közül választhatunk majd.

▣ Biztosan sokak számára ismerősen cseng Mike Oldfield neve. Igen, ő az, aki megalkotta a világhírű csőharangokat (Tubular Bells). A XX. Század Mozartjának kikiáltott "fiatalember" példátlan óévbúcsúztatóra készül. Legújabb művét, mely a Tubular Bells Millenium címet kapta, még az idén elkészíti, s a lemezbemutató koncert csúcspontját, a már jól ismert csőharangok megkondítását pontosan éjfélre időzíti. Ez a pillanat minden bizonnyal felejthetetlen élmény lesz mindenkinek, aki e csodálatos

DRAKAR OCH DEMONER



Érdekes akció-kaland keveréknek ígérkezik a svéd Target Games játéka, melyet Dragonfire néven is ismernek. A program skandináv bestseller alapján készült, melyet csak Tolkien remekműve, a Gyűrűk

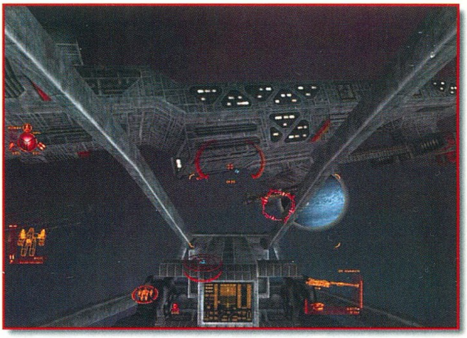
Ura előz meg az eladási listán.

Valljátok be, a képek nem rosszak. Bár az egyik karakter, a könyörtelen kalóz egyszerűen zöld fejű kacsaként jelent meg... Most igazán! Ki vesz komolyan egy kacsát?!

STARLANCER / FREELANCER

Az űrhajó-szimulátorokat kedvelők között Chris Roberts neve talán nem ismeretlen, hisz részben neki köszönhetjük a Wing Commander sorozatot. Miután érzékeny búcsút vett Originéktől, a Microsoftnál próbált támogatást lebeszélni őt mániájáról, de most már a motion capture technológiát isteníti, mellyel nemcsak tökéletes mozgást, de élethű mimikát is kölcsönözhet animált figuráinak.

És most jön a lényeg! Freelancer címen készül a



kapni következő fejlesztéséhez, a Starlancerhez.

Talán ez lesz az a játék, amely betölti az Elite letűnte óta tátongó sötét űrt. Ismét beülhetsz kereskedőhajód pilótaülésébe, hogy az univerzum bolygói közt ingázva áruszállítással, fejvadászattal vagy akár kalózkodással gyarapítsd vagyonod. Az így megkeresett temérdek pénzből aztán különféle fegyvereket, felszerelési cikkeket vásárolhatsz, amelyekkel aztán még nagyobb profittal kecsegtető vállalkozásokba foghatsz...

Hogy az utazgatás soha ne váljon monotonná, élettel töltötték meg az űrt: épülő bázisok mellett repülhetsz el, ahol figyelemmel kísérheted a munkálatok alakulását, távoli planétákról jött zsoldosokkal beszélgethetsz. De ha még ez sem lenne elég, tetszés szerint bármikor hozzáfoghatsz a részletesen kidolgozott küldetéssorozat végrehajtásához.

Némi meglepetésre adhat okot, hogy ez alkalommal elmaradnak a Chris Robertstől elvárható filmbetétek, helyettük renderelt animációkban gyönyörködhetünk. Fogalmam sincs, hogy sikerült kimondottan többjátékos üzemmódra fejlesztett változat is. A megjelenés feltételei kicsit zavarosak. Ha jól értettem, először abból is csak olyan változat lesz, melyben - hálózaton vagy Interneten keresztül - maximum nyolcan játszhattok egyszerre. Ám két hónapra rá meg fog jelenni a második kiadás, melynek multiplayer arénájában akár több

százan is versenybe szállhattok a legjobb pilótának kijáró megbecsülésért. Nem értem, mi szükség van erre a kavarásra, hacsak nem rögtön három rókabőrre fáj a foguk, de valamikor 2000-ben biztos minden megvilágosodik majd.

zenével búcsúztatja az 1999-es évet. A kritikusok szerint a Tubular Bells Millenium jelenlegi félkész állapotában is a legjelentősebb és legmonumentálisabb Oldfield életművében. Úgy legyen!

▣ A Ubi Soft Entertainment mégsem vállalta fel a Seven Kingdoms II kiadását. Az Enlight Software most ismét kereshet kiadót a már előrehaladott állapotban leledző programnak.

▣ Az Eidos szerezte meg az Olimpiai játékokhoz kapcsolódó PC és konzol programokra szóló jogokat hat teljes évre. Tehát Sydney 2000. és Athén 2004. is az ő prédájuk. :)))

▣ Kelta ihletésű online RPG indul hamarosan, a neve Dark Age. Amint érdemi információt tudunk, hírt adunk róla bővebben is.

▣ Magyar társat találhattok Netes multiplayer játékokhoz a

FRISS !

PATHFINDER TROPHY

Mindig is törekedtünk arra, hogy bemutassuk nektek hazai csapatok munkáit is. Íme, újabb program készül, mely ugyan még nem talált kiadóra, de már működik és felmutatható, így alkalmunk nyílt arra, hogy teszteljük…

A Pathfinder Trophy professzionális terepjáró-szimulátor, mely a népszerű terepjáróversenyek szabályai alapján készül, ezért először talán zavaró lehet, hogy nincs más versenyző a pályán, de rövid idő alatt rájöhetsz, itt a terep az ellenfél.

Kategóriájában a PT olyasmi, mint a GP Legends (a fejlesztők kedvence), de sokkal könnyebben kezelhető, mert kevesebb a végzetes hibalehetőség. Ennek ellenére rétegjátéknak készül, hisz nem az esztelen száguldozás a cél, hanem a terepakadályok leküzdése. Egyetlen, néhány méteres szakasz percekig izzaszthatja a játékost. Aki vezetett már terepjárót, az tudhatja, mit jelentenek a terepfelező és a differenciálzár kifejezések, aki nem, az most megtanulhatja. A program fizikájában nincsen semmi különleges, teszi, amit kell. Például bekapcsolt differenciálzárakkal kanyarodás közben tapasztalható, hogy a kerekek csak egyszerre hajlandók forogni, belső oldalon kikaparnak, a külsőn csúsznak, és természetesen a kanyarodásunk íve is megnő. A tájon található kb. tizenötezer tájelem mindegyikével ütközhetünk, a kisebb bokrokat letaposhatjuk, a fák az ütközés hatására megremegnek…

Természetesen a fejlesztők a kevésbé profikra is gondoltak, kapcsolható automata kuplung, váltó és differenciálzár is van, sőt, még a borulékonyság is menüből állítható.

A látványról csak annyit, hogy a fejünk felett sodródó a fák és bokrok teljesen körbejárhatók, minden oldalról térhatásúak. Az autók közel kétezer poligonból állnak. S itt érdemes megjegyezni, hogy a textúrák mind kézzel (egérrel) rajzoltak!

Összegezve, a program valóban fantasztikus, minden percét élveztem. A fizikai modell kiváló, a játék lebilincselő. Természetesen a fejlesztést a PC Guru folyamatosan figyelemmel kíséri, és minden új információról tájékoztat benneteket.

EON

Eon, ezt a rövid címet kapta a Computerhouse AB jövő évezredre elkészülő RPG-je, melyen első pillantásra feltűnik a Diablo és a Baldur's Gate hatása. A svéd csapat által fejlesztett program történeti hátterére biztosan nem lesz panasz, hisz Skandináviában ez a szerepjáték olyan, mint nálunk a MAGUS. A több száz oldalra rúgó szabályrendszer és világ biztos hátteret ad az Eonnak. Ráadásul a történet sem elcsépelt, inkább intrikák politikai szövevénye egy számunkra még ismeretlen fantasy birodalomban.

A cselekedeteid és tetteid maximálisan meghatározzák majd a történet alakulását, s az NPC-k hozzád való viszonyulása is megváltozhat emiatt. Az egyetlen gondot számomra a karaktergenerálás szűkös lehetőségei jelentik. Kizárólag ember lehetsz, s mindössze négy osztályt választhatsz: warrior, thief, ranger, mage. Meglátjuk, mindez mire lesz elég…

Megjelenés: 2000.

következő címen: w3.swi.hu/multiplay

▣ Az Electronic Arts bejelentette, hogy az Alpha Centauri kiegészítője, az Alien Crossfire még az év végén megjelenik. Nem mintha az alapjáték nem biztosított volna elég felfedezni valót évekre…

▣ Az MTV és a Spiderdance Inc. közös, online, zenével kapcsolatos játékot tervez. A jelentkezők tulajdonképpen klipekkel és dalokkal kapcsolatos, virtuális kvízműsorban vehetnek részt.

▣ Tizennyolcmillió alaplaphoz mellékelik kísérleti jelleggel a Philips Speech rendszerét. A FreeSpeech 98 szoftver használata elvileg lehetővé teszi, hogy a számítógép szóbeli utasítások hatására aktiváljon bizonyos parancsokat. Elvileg a nem is olyan

FRISS!

HALO

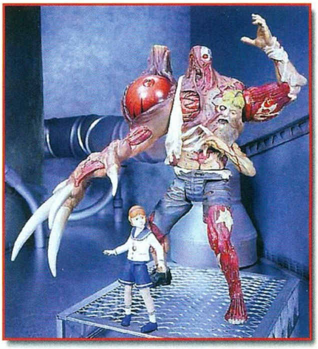
Egyre több programról adhatunk hírt, mely ugyan már a jövő évezred „zenéje”, mégis megmutatható. Végre kiszivárgott némi információ a Bungie készülő csodájáról, a Halóról is, mely új fejezetet nyithat az akciójátékok történetében.

Az események már az első pillanatban elsodornak, hisz egy gerillaháború kellős közepében találod magad. A jövőidejű történetben az általad irányított cyborg harcos messze a Földtől, a galaxis peremvidékén kell, hogy megküzdjön életéért és céljaiért. A single módban igen látványos 3rd person nézetű, akciódús kalandban lesz részed, míg a multiplayer játékok inkább a harci járművek közti ütközetekre helyezik a hangsúlyt. A csapat szintű taktikázási lehetőség rendkívül vonzó, s ilyen látványosan ezt még nem tehetted soha. Az animációk terén olyan finomságokra is odafigyeltek, amilyenekre eddig még senki. Például a dzsipnek minden egyes kereke a talajon van, mozgása követi a terepviszonyokat.

Fegyverekről és egyéb részletekről még korai lenne beszélni, hiszen a project még igencsak fejlesztés alatt áll. Ezért mindehhez csak annyit fűznék még hozzá, hogy a Bungie ennek során a következő sorrendben halad előre: engine, multiplayer, singleplayer. És jól teszi. Ha profi multiplayer játékot készít bomba jó motorral, a siker biztos, hiszen a programokat egyre inkább ez adja el.

Megjelenés: 2000.

RESIDENT EVIL 3



A Capcom rengeteg rajongót szerzett magának, mikor kiadta a Resident Evil első részét. Aki esetleg nem tudná, miről van szó, elárulhatom, hogy minden idők talán legrémisztőbb PC-s programjáról. Ebben a külső nézetet használó akció/kaland játékban különlegesen kiképzett kommandós csapatot kellett irányítani, melyet megmagyarázhatatlan halálesetek felderítésével bíztak meg.

Most, mikor a sorozat trilógiává alakul, még mélyebbre áshatjuk magunkat az Umbrella kutatólabor sötét titkaiba. A sztori pár órával a második részben történtek előtt játszódik, amikor ismét találkozhatunk Jill Valentine-nal, a kommandós csapat hősnőjével. Ez alkalommal minden eddiginél komolyabb veszélybe kerül, hisz nemcsak szörnyek fenyegetik életét, de a velük folytatott harcok során szerzett sérülésének hatására ő maga is kezd zombivá változni. Sürgősen meg kell találnia a fertőzés ellenszerét, ha meg akarja állítani az átalakulást.

A program készítői nagy hangsúlyt helyeztek a történetbeli elágazásokra, melyek befolyásolhatják a végkifejletet.

A tízféle, részben új, részben régről ismert szörnyeteg mellett egyéb változások is megjelennek a játékban. Mivel élőholtakról van szó, előfordulhat, hogy némely hullának bizonyos idő elteltével sétálgatni támad kedve. Szerencsére megfelelő időzítéssel, vállal nekik rontva eltaszíthatod őket, így kitörhetsz a szorult helyzetekből, vagy megpróbálhatsz elrejtőzni a tereptárgyak között, bízván benne, hogy nem vesznek észre.

A játék PSX-en novemberben debütál, a PC-s megjelenés (sajnos) egyelőre még várat magára.

távoli jövőben akár e-mailt is írhatunk így.

▣ Az Electronic Arts közzétette az idei, június 30-ig elért bevételi adatait. Na, most csüccs, és akkor mondom, hogy az összeg 100 millió dollár. Nem is panaszkodnak… Most mit lehet erre mondani?!

▣ Július közepén a Kingpin vezette az eladási statisztikákat. Második helyen az Aliens Vs. Predator, a harmadikon pedig a Hidden and Dangerous “végzett”.

▣ Te is beépülhetsz! A Mátrix nem csupán egy a sikerfilmek közül: úgy tűnik, hogy már most kijelenthetjük, a Keanu Reeves és Lawrence Fishbourne főszereplésével készült cyber-kungfu thriller meg fogja határozni a következő évtized filmes gondolkodás- és látásmódját. Sőt, ami még ennél is több: biztos úton

FRISS !

DECAY

Miért van az, hogy minden lehetséges jövőkép pesszimista. Ha megfigyelitek, mindegyik negatív, komor nyomorúság. Talán csak azért, mert a számítógépes játékoknak ez kínálhat megfelelő teret, hisz ki akarna virtuális virágmezőn sétálni… Bármi is az ok, a Decay csatlakozik a többiekhez, jövőképében a mocskos városok felszíne mögött hatalmas, komoly politikai hatalommal bíró mamutcégek irányítják a bolygót, s a tiszta ivóvíz már csupán utópia. Ilyen körülmények között az ember, mint fogalom is lassan értelmét veszti. Anarchia, káosz ural mindent…

A Decay 1st person akció-kalandjáték lesz, melyben Jake Blisser szerepében megválthatod ezt a XXI. századi világot. Ezt a „megváltást" nevezhetjük akár takarításnak is, hisz meg kell semmisítened a nemkívánatos elemeket. Ennek megoldása azonban cseppet sem egyszerű, hisz neked, méghozzá illegális úton kell beszerezned fegyvereidet és az egyéb szükséges eszközöket is.

Akciójátékokra még kevéssé jellemző módon a Decay-ben te hozhatod létre karaktered, meghatározva erejét, állóképességét, gyorsaságát és még számos különleges tulajdonságot. Az egyes teljesített küldetések után pedig a választott stílus függvényében eldöntheted, mely skill fejlesztésére szánod a kapott pontokat.

Az eddig ismeretlen DVA motortól nem várnak kevesebbet, minthogy valós életet leheljen ebbe a korrupt, elgyötört világba…

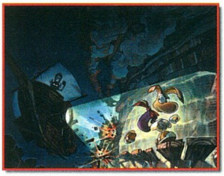
Megjelenés: 2000.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Rayman ősz környékén toppan be ismét a platform játékok piacára. Ha valaki nem emlékezne a bohó fickó kalandjainak első részére, az sem gond, hisz nem is a történet a lényeg. A pompázatos 3D környezetben még mindig nincs más dolgunk, mint észvesztően ügyesnek lenni. Bevallom, nekem már a múltkor sem ment, ezért remélem, lesz könnyített nehézségi szint! Hisz gondolni kell a gyerekekre is. :)))

Ha megnézitek a képeket, látjátok, hogy a program gyönyörű, különös gonddal ügyeltek a külcsínre. Reméljük, hogy a játszhatóságban is eltalálták a helyes arányt…

Megjelenés: 1999. október



halad a kultusszá válás felé. Amerikában – és általában azokban az országokban, ahol már túl vannak a premieren – gombamód szaporodnak azok az Internetes levelezőlisták, melyeknek egyetlen témája maga a Mátrix: a történet, a képi világ, és mindaz, ami a film szerint ránk, nézőkre vár. Andy Wachowski nemrég azt nyilatkozta, hogy ő mohón olvassa azokat az e-maileket, melyek saját művével foglalkoznak: "Felesleges volna tagadnom, mert nemsokára úgyis meggyanúsítanak vele" – mondta. A film egyik főszereplője, a Morpheust játszó Fishbourne viszont másképp látja az egészet: "Ahogy én Andyt ismerem, saját maga írja a leveleket álnéven, hogy aztán lophasson magától. Ezek a fiúk szeretik összekuszálni a szálakat."

Lily

FRISS !

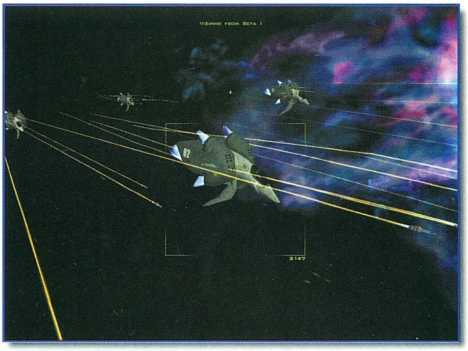
Freespace 2

Évekkel ezelőtt az űrszimulátorok rajongói két csoportra oszlottak. A Wing Commander fanok már 1991-től vetélytárs nélkül irthatták a Kilrathikat, de aztán 1994-ben megjött az igazi nagy áttörés az X-Winggel. E két program harca fémjelzi az elmúlt öt évet, a többiek valahogy kívül rekedtek. Aztán két évvel ezelőtt megtört a jég, s az akkoriban még meglehetősen ütőképes Interplay piacra dobta a Descent Freespace című játékát. Az esemény az egész számítógépes világot

meglepetésként érte, hiszen nyugodtan mondhatjuk, hogy a program a semmiből került elő. Grafikájával és sebességével már akkor kitűnt a középmezőnyből, s ha az emlékezetem nem csal, akkor a toplistákon is előkelő helyen végzett.

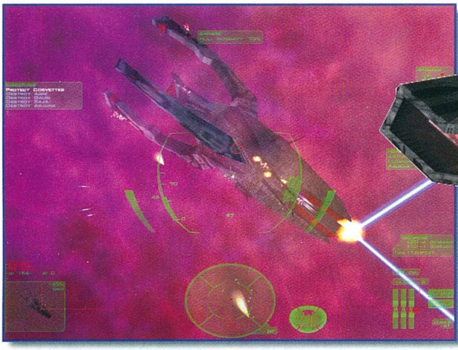
Két hosszú esztendő kellett a folytatás elkészítéséhez. Bevallom őszintén, az első rész kimaradt, s csak látásból ismerem. Az Interplay jóvoltából hónapokkal a megjelenés előtt a kezünk közé kaparintottunk a béta tesztverziót. Villámgyorsan felinstalláltuk, s csodálkozva meredtünk a monitorra. Valami iszonyatos sebességű, félelmetesen gyönyörű

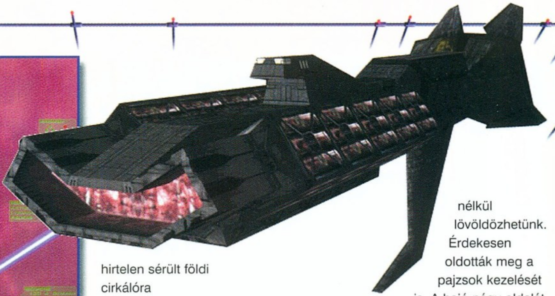
grafikát tessék elképzelni. Rögtön feltettük 1024x768-as felbontásba a legmagasabb grafikai részletességgel. Legnagyobb meglepetésünkre a program meg sem röccent. Később, amikor hatalmas csillagflották csaptak össze a monitoron, már előfordult, hogy a frame rate lecsökkent, de még így is bőven az elfogadható kategórián belül maradt.



Sajnos, csak egyetlen hadjárat volt játszható a tesztben, de véleményem szerint így is sikerült átfogó képet kapnom a játékról. Az tisztán látszik, hogy a fejlesztők a Privateert és a Wing Commandert vették alapul. Majdnem elsírtam magam, amikor az űrhajóm nemes egyszerűséggel visszapattant, mikor összeütközött az egyik rombolóval. Akaratlanul is a Privateer jutott eszembe, hiszen ezzel a pattogós módszerrel tudtam csak végezni a nagy hajókkal.

A Freespace 2 története egyelőre még hétpecsétes titok. Annyit azonban már lehet tudni, hogy véres polgárháború közepébe csöppenünk. A Birodalom és a Lázadók (ugye ismerős a felállás) marakodnak a galaxis feletti uralomért. Az első néhány misszió erről szól, de aztán az idegenek is megjelennek. Ők technikailag sokkal fejlettebbek nálunk, s





igencsak megizzasztott, amíg sikerült teljesíteni azokat a missziókat. Különösen oda kellett figyelnem a nagy hajók elleni küzdelemre. Igencsak meglepődtem, amikor egy hatalmas sugárnyaláb a másodperc tört része alatt darabokra szaggatta a vadászomat. Utólag derült ki, hogy botor módon pont belerepültem, s így azonnal megsemmisültem. Ezek a lézersugarak egyébként a nagy hajók ellen lettek kitalálva, használatukkal pillanatok alatt szét lehet égetni bármelyik közepes bárkát. A mozgékony vadászok ellen viszont nem sokat érnek.

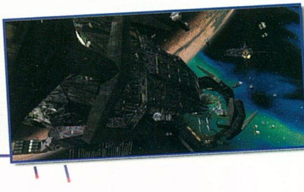
Az X-Winggel ellentétben itt a küldetéseknek többféle vége is lehet. Előfordult olyan eset, hogy az anyahajónk hatalmas gázfelhőben rekedt. Őrjáratra küldtek minket, de az orrunkig sem láttunk az ionfelhőktől. Járőrözés közben hirtelen sérült földi cirkálóra bukkantunk. Megtudtuk, hogy átálltak a Lázadókhoz, de útközben az idegenek rajtuk ütöttek. Kivételes szerencsével megmenthetjük a csatahajót az idegen bombázóktól, de ehhez tényleg mázli kell. Siker esetén még plecsni is kisülhet a dologból.

Minden küldetés elején kiválaszthatjuk, milyen géppel szeretnénk repülni. A saját ízlésünk szerint fel is fegyverezhetjük. Az arzenálunk lézerekből és rakétákból áll. Menet közben egyszerre használhatjuk a két lézert. A sebzés értelemszerűen ekkor a leghatékonyabb. Érdekes, hogy a Freespace 2-ben a lézerek nem melegszenek túl. Ezt hatalmas hibának tartom, hiszen így büntetés nélkül lövöldözhetünk. Érdekesen oldották meg a pajzsok kezelését is. A hajó négy oldalát védi pajzs, találat esetén ezek gyengülnek, majd teljesen eltűnnek. Ezután már csak a páncélzat védi a pilótát. A hajót ért sérülések látszódnak is. Hatalmas darabok szakadnak le a hadihajókból, a találatot kapott részeken elektromos kisülések futnak végig. A program százalékos formában mutatja a sérüléseket, nullához közeledve nem árt eltávolodni. Egyszer még az is előfordult velem, hogy a hatalmas lökéshullám megsemmisítette a hajómat. Ezek a robbanások nagyon szépen ki lettek dolgozva. A detonáció után a nagy hajók darabjai még ott lebegnek, mint valami síremlék.

A végére hagytam azt, ami nagyon nem tetszett a Freespace 2-ben. Ez pedig az irányítás. Valahogy nem tudtam vele megbarátkozni. A X-Wing sorozat után úgy gondoltam, hogy nem lehet gond a botkormány használatával, de sajnos tévedtem. Szinte képtelenség rendesen irányítani, így kénytelen voltam átkapcsolni egérre. Ez aztán végképp meggyőzött arról, hogy az X-Wing Alliance-nek nincs mitől tartania. Nyugodtan ülhet az űrszimulátorok trónján, a Freespace 2 nem fogja onnan letaszítani.

Abból, amit a játékból láttam, ki merem jelenteni, hogy a Freespace 2 kellemes szórakozást fog nyújtani, de kötve hiszem, hogy klasszikus lenne belőle. Ennek ellenére azonban biztosan jól fogunk vele szórakozni ősz közepétől.

Mocsy

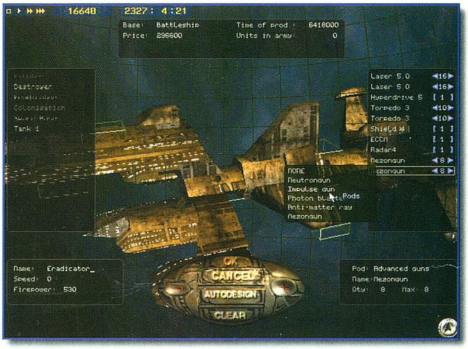


Imperium Galactica 2

Ritkán fordul elő, hogy Magyarországon hazai játékkal kapcsolatban sajtótájékoztatót tartsanak. A PC Guru természetesen minden ilyen alkalommal képviselteti magát, már ha meghívást kap. Szerencsére nincs ilyen bajunk az IG2 fejlesztőivel, hiszen az évek során személyes barátság alakult ki a köztük és a szerkesztőség tagjai között. Éppen ezért örömmel vettük a meghívásukat, mely az egyik leghíresebb magyar moziba invitálta a szerkesztőség tagjait. Itt tartották meg az első hivatalos sajtótájékoztatót a külföldi és a hazai sajtó képviselőinek.
A meghívottak között szerepeltek angolok, németek, hollandok, franciák, spanyolok, de természetesen jelen volt az összes hazai játékmagazin képviselője is. Mielőtt beültünk a bemutatóra, felszereltük magunkat pattogatott kukoricával és kólával, így teljesen olyan érzésünk volt, mintha tényleg filmet néznénk. A külföldi újságírókra való tekintettel az előadás - melyet Fehér Gábor (Masell) tartott - angol nyelven folyt.

Az első fél órában a játék animációiból láthattunk egy csokrot, s nyugodtan állíthatom, hogy nincs szégyenkezni valónk ezen a téren. Bámulatos képkockák peregtek le előttünk, s kezdtem megérteni, hogy az IG2 miért is lesz négy CD-s. Sokan kritizálták az első rész videóbetéteit. Ezek teljesen eltűntek a folytatásból, s az animációs szoftverek fejlődésének köszönhetően ezek az új animok már teljesen élethűek. A szereplők, legyen az ember vagy idegen lény, sokkal jobban néznek ki.

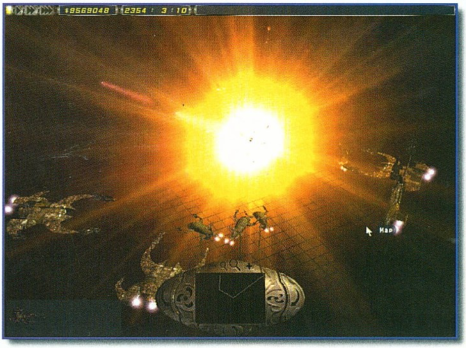
Kicsit féltem a bemutató második felétől, amelyben maga a játék került terítékre, de ez a rossz érzés másodpercek alatt elmúlt. AZ IG2 nem csak a mozibetéteivel fogja elkápráztatni a játékosokat. A fiúk valami elképesztően gyönyörű kezelőfelületet hoztak létre, első ránézésre beleszerettem. Aki játszott az első résszel, az egyből otthon érzi magát a menük között, de az újonnan érkezettek is hamar beletanulhatnak a kezelésbe.



Ez persze nem azt jelenti, hogy az IG2 könnyű lesz. Ellenkezőleg. Kemény küzdelemre számíthat az, aki belekeveredik a három domináns faj közötti viadalba. (Itt jegyezném meg, hogy mindhárommal végig tudjuk játszani a játékot, tehát nem lesz gond az újrajátszhatósággal sem.) A harc lehetséges eszközei igencsak széles skálán mozognak. A békésebb lelkületű játékosok megpróbálhatják gazdaságilag ellehetetleníteni az ellenfelet, esetleg kémkedéssel, illetve szabotázsakciókkal gyengíteni azt.

A militáns beállítottságúak ezzel szemben hatalmas űrflottákat és megállíthatatlannak tűnő földi haderő kiépítésén fáradozva rögtön a harcra koncentrálhatnak. Gyanítom, hogy a nyerő stratégia a kettő ötvözése lesz, az emberi faj kifejezetten alkalmasnak tűnik erre a szerepre.

A kutatás-fejlesztés, diplomácia és kémkedés bemutatása után végre rátértek a lényegre, vagyis az űrbeli és földi harcra. Ez is telitalálatnak bizonyult. Az űrharc bármikor leállítható, kedvünk szerint körbejárhatjuk az űrhajókat, és rájuk közelíthetünk. A megsemmisített hajók után roncsok maradnak, melyek még egy darabig az űrben lebegnek. A földi harc is számos újítással büszkélkedhet. Ezek közül a legfontosabb az, hogy az orbitális pályára állt csatahajók a fedélzeti fegyvereikből tüzérségi támogatást tudnak nyújtani a földi egységeknek. Igaz ugyan, hogy ez csatánként három alkalomra korlátozódik, de ezzel a módszerrel



könnyedén ki lehet iktatni a nehezen bevehető erődöket. Az ellenfél földi egységei ellen vadászgépeket is bevethetünk. Őket nem tudjuk irányítani, de ahogy megfigyeltem, igen jó hatásfokkal dolgoztak.

A bemutató után a különteremben lehetőségünk volt élőben is kipróbálni az IG2-t. Érdekes módon egyetlen negatív véleményt sem hallottam a jelenlevőktől, s ez nem véletlen. A Guru stábját a csapat vezető programozója, Kiss István (Speedy) kalauzolta. Rákérdeztem az IG2 gépigényére, s meglepetésemre átlagos konfigurációt mondott minimumként. Mosolyogva nyugtatott meg minket, hogy a Pentium 200-as 64 MB RAM-mal már bőven elég lesz a folyamatos játékhoz, de a 3D részekhez bizony szükség lesz egy első generációs gyorsítókártyára is.

Méltán lehetünk büszkék a Digital Reality csapatra. Vitathatatlanul ők Magyarország első számú fejlesztőgárdája, s reméljük, az Imperium Galactica 2 messze felülmúlja az első rész amúgy is nagy sikereit, s megmutatja a világnak, hogy a volt vasfüggönytől keletre is értenek a szoftverfejlesztéshez.

Mocsy

VÉLEMÉNYEK

Sajnos az életemből az Imperium Galactica valahogy kimaradt, ezért nálam a második rész elvárások nélkül, tiszta lappal indult. Csak ültem a sajtótájékoztatón, és ámultam. Ahogy néztem az animációkat és a játékban feltáruló lehetőségeket, egyre

elhatalmasodott bennem az érzés, kicsiny országunk fiataljai is igazi, nemzetközi mértékrendszerben is értéket képviselő programot tudtak elkészíteni, s ezzel reményt adnak, mi több, utat mutatnak a kreatív és vállalkozó kedvű csapatoknak. Ehhez csak gratulálni tudok.

Lily

Bevallom, nem elfogulatlanul ültem be az Imperium Galactica II bemutatójára, hiszen már az első rész is nagyon a szívemhez nőtt, a fejlesztőkhöz kapcsolódó barátságról nem is beszélve. Azonban ettől függetlenül világszínvonalú programot láthattunk, a 2 év fejlesztőmunka meghozta megérdemelt gyümölcsét. Nekem legjobban a trükkös zoom funkciók és a menük tetszettek. Ezek olyan egységes és rendkívül látványos képet adnak a játéknak, amely teljesen lehengerlő volt. Természetesen ezek az első benyomások inkább a külcsínre vonatkoznak, a hamarosan elkövetkező tesztelés remélhetőleg alátámasztja reményeinket a játékkal kapcsolatban.

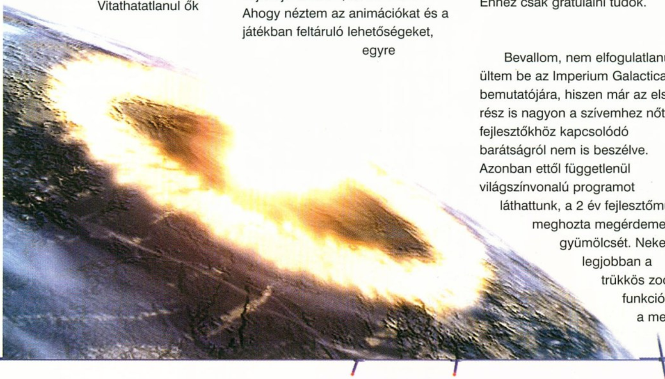
Bear™

Az intro és az átvezető animációk az előző részben már megszokott színvonalúak voltak. Nagy meglepetést okozott viszont, amikor megláttam a bemutatón magát a játékot. Már a főmenünél vissza kellett illeszteni az alsó álkapcsomat, miután a padlóra esett. Nem sok játékban láttam olyan effekteket, mint ebben. Mivel nem volt sok időm játszani vele, összességében attól félek, hogy túl bonyolult lett, de ez biztos megváltozik, amint végigjátszom. ;)

Laza – a törd.

Az Imperium Galactica második részével kapcsolatban számomra egyetlen dolog volt kérdéses: képesek-e a srácok ugyanakkora fejlődést felmutatni, mint amilyen a Reunion és az IG első része között volt? A kiemelt animációk nagy része döbbenetes volt, szerintem számítógépes játékhoz még nem készítettek ennyire profikat. Ez után következett a játék maga. Itt már a menü megjelenésekor döbbent arcokat láttam magam körül. Ez a későbbiekben csak fokozódott (ebben valószínűleg a cca. tizenöt méteres vetítővászon is közrejátszott). A játék az ígérethez mérten teljesen 3D-s, szinte nincs is benne 2D-s képernyő. A teljes megítéléshez persze nem ártott volna "menni vele egy kört", de így is bátran válaszolok a legelső mondatban felvetett kérdésemre: IGEN.

SakmaN



Revenant

Testében még ott sajogtak a halálos sebek. Bár most ép volt és egészséges, tudta, meghalt. Elméjében űr tátongott, lelke sikoltott... S most mégis itt állt a komor tekintetű varázsló és a díszes ruhájú, megtört idegen előtt. Gyűlölet parázslott minden porcikájában, s kényszeredetten hallgatta a két embert. Menni akart, indulni, futni, rohanni, megtalálni emlékeit, s megszüntetni a fájdalmat. De várnia kellett... kellett... gyűlölte ezt a szót: kell...

Végre szerkesztőségünkbe érkezett az Eidos szeptember végén megjelenő játékának, a Revenantnak béta verziója. A már két éve készülő, és a lassan már nemzetközi hagyományokat követve, véletlenül sem a megadott határidőre megjelenő program - igaz - még nem működik tökéletesen, de részben már látható, mi lehet belőle. Tapasztalataimat megosztom veletek, várjátok velem. Okulva a Baldur's Gate béta verziójának csalódásán érdemben értékelni azonban semmit sem sikerült, hogy néha nehezemre esett azonosulnom a szerepével. Remélem, az idő előrehaladtával kicsit enyhül a modora...

A történet a céginformációk szerint nem lesz lineáris, bár a felvezető rész eseményeit nem mondhatnám, hogy több szálon tudtam volna végigvezetni.

HARCRENDSZER

Bevallom, én úgy tudtam, hogy a Revenant pergő akciójátéknak készül. Most azonban jól láthatóvá vált, ez nem így van. Ettől

szeretnék, hiszen ott a végleges játék maga volt a tökély...

KALAND

A viszonylag hosszú intro már magában a játékkörnyezetben játszódik, s kiderülnek Locke D'Averam életre keltésének rövidtávú előzményei. Természetesen nem pusztán emberbaráti szeretetből hozták vissza az élők sorába, feladatot is kap, melyet nem utasíthat vissza: meg kell mentenie Andreát, akit sötét erőkkel szövetkező papok raboltak el... S bár Locke szinte lélektelen harcos, elméjében káosz és űr uralkodik, kalandjai nyomán lassan felfedezi elfeledett képességeit, s valóban életre kel az új világban...

A program az első meglepetést számomra itt okozta, ugyanis kalandjátékokat megszégyenítő párbeszédek jellemezték a játékmenetet. Locke hanghordozása annyira arrogánsra

függetlenül egyedi, jól kidolgozott harcrendszer van. S bár a csata nem körökre osztott, mégis könnyen irányítható, nem ügyességen vagy ostoba klikkelgetésen múlik, győzedelmeskedsz-e vagy sem. A harci mozgásod pedig nem merül ki monoton csapkodásban, változatos, már-már harcművészeteket idéző elemeket fogsz látni. Az egész szinte filmszerű. Szám szerint több mint ötvenféle mozgást és ezek kombinációját használhatsz, s a siker nem a karakter irányítójának, hanem Locke képességeitől függ. Nagy különbség!

Alapjaiban a harcrendszer négy részre tagolódik: fegyvert forgató, pusztakezes, íjazó és lopakodó módra. Ezekhez kapcsolódnak a különféle mozdulatok. A kiválasztás részben automatikus, hiszen Locke azonnal reagál, ha ellenség jelenik meg a közelben, s a rendelkezésére álló fegyverek, valamint a távolság függvényében harcba indul...

MÁGIA

A varázslatok rendszere talizmánokhoz kötődik. A nyolc típuson (élet, föld, fagy, szél, test, láng, villám, fázis) belül, további négy kategóriát is találsz majd, s ezek mélységes bugyraiban magad alakíthatod ki saját rendszeredet. Ezt tüzetesebben még nem sikerült a béta verzióban megvizsgálnom, többek között a játékállás mentés lehetőségének hiánya miatt. Mindenesetre ígéretesnek tűnik. Bár az általunk irányított személyiség kezdetben lelketlen, és mentálisan sem túl aktív, lassan felnő a mágia használatához, s igazi varázstudóvá válik…

LÁTVÁNY

A grafikai hatások igencsak megdobják a játék hangulatát, és jóllehet, már minden program kihasználja a 3D gyorsítók kínálta lehetőségeket, azért vannak árnyalatok. A Revenant stílusa nekem bejött. Kissé komor, de miért is történne mindez napsütéses, fényben úszó mezőn, nem igaz?! A tervező egyébként a számítógépes designban most debütáló Den Beauvais. A látvány kétségtelenül hangulatteremtő és káprázatos, s bár a sebességgel voltak gondok, és a térképelemek betöltése is még kissé akadozó, de ezt betudtam a béta verzió hiányosságának.

MULTIPLAYER

Sohasem győzöm eléggé hangsúlyozni a játékok e módjának fontosságát. Szerintem a jövő útja erre mutat. Az Eidos egyelőre csak négy játékosra optimalizálta a Revenant multiplayer verzióját, viszont odafigyelt az ehhez kapcsolódó részletek és változások kidolgozására. Ebben a módban több új választható karakter is megjelenik, s ennek megfelelően a történet alakulása is módosul kicsit. Lehetsz revenant, veteran, shaman vagy assassin, ahogy tetszik. Az Internetes változaton belül is teljes szabadságot élvezhettek majd a karaktergeneráláskor. A cheatelés ellen nem tudom még, hogy a készítők kívánnak-e tenni valamit. Az biztos, hogy a lényeges adatokat tárolják a szerveren is, ezért az illetéktelen változtatások könnyen szemet szúrnak majd.

Ráadásként a programhoz megkapjuk majd a level editort, s már előre látom, vége-hossza nem lesz a játékosok által megálmodott labirintusoknak. Erre szükség is van, hiszen a Revenantban nem működik 'random level generator'; a készítők minden egyes szintet gondosan, aprólékosan megterveztek. A jövőre nézve pedig érdekes lehet, hogy az Edios a megjelenés után folyamatosan gondoskodik majd a szerkesztési elemek bővítéséről.

ZÁRSZÓ

Kaland, felfedezés és szerepjáték. Sokunk számára ezek a szavak már önmagukban felidézik a kíváncsiságot, a vágyat. Nem értékelek, hisz megígértem. A Revenantnak azonban kétségtelenül van stílusa, hangulata. Dark Fantasy a javából. Tőlem kicsit távol állt Locke D'Averam modora, ezért valószínűleg a multiplayer részt részesítem majd előnyben, de a béta alapján mindenképpen kellemesen csalódtam…

Most, amikor mindannyian epekedve várjuk a Diablo 2 megjelenését, kicsit talán hajlamosak vagyunk távolba révedő tekintetünkkel elsiklani az ilyen programok felett, pedig könnyen lehet, hogy ezek egyike hordozza magában az új trónkövetelőt.

Lily

CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!

Ha meguntad a hamis igéreteket, a soha meg nem érkező újdonságokat és a kibontott, használt dobozokat, akkor itt az ideje, hogy elnézz hozzánk, és

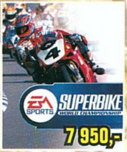
TALÁLKOZZ AZ IGAZI JÁTÉKVILÁGGAL!

Nálunk az ország legjobb programkínálata vár, kizárólag eredeti, bontatlan, originál kiadásban – hogy valóban a legjobban vásárolhass. Plusz minden héten újdonságok, új akciók!

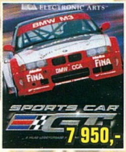
Adventure Pack*	9 950
(Broken Sword 2, Fallout, Die By The Sword + Mission)	
Age Of Empires Gold	11 950
Ages Of Myst	9 950
(Myst 1 + Myst 2 Riven)	
Aliens vs Predator	9 950
Alpha Centauri	7 950
Arany Kollekció Shareware:	
Autóverseny	1 950
Gyerekjátékok	1 950
Sportjátékok	1 950
Baldur's Gate	9 950
Baldur's Gate Mission	5 950
Balls Of Steel	4 950
Biggest Names 2*	9 950
(FIFA 98, Need For Speed 3, Future Cop LAPD, Trespasser, Die Hard Trilogy, Tiger W. 99)	
Billiard Clubhouse	9 950
Blood 2	6 950
Braveheart	9 950
Caesar 3	7 950
Carmageddon (+ 2 j.)	4 950
Carmageddon 2	4 950
Champ. Manager 3	7 950
Civiliz.: Call To Power	9 950
Civiliz.: Test Of Time*	9 950
Colin McRae Rally	7 950
C&C Tiberian Sun*	AKCIÓ
Commandos BtCoD	5 950
Conflict Freespace	3 950
Darkstone*	9 950
Deathtrap Dungeon	3 950
Descent 3	9 950
DethKarz	3 950
Drakan*	9 950
Driver*	9 950
Duke Nukem 3D Plus	4 950
(alap + kiegészítők)	
Dungeon Keeper 2	9 950
Earth 2140 Dlx	2 950
Ecstatica 2 (+ 2 j.)	4 950
European Air War	9 950
Expendable	10 950
F-16 / MiG 29	6 950
F-22 Lightning 3	9 950
Falcon 4.0	9 950
FIFA Soccer 98	4 950
FIFA Soccer 99	5 950
Fighter Squadron	5 950
Fleet Command	9 950

Flight Unlimited 2	4 950
Fly*	9 950
Flying Corps	3 950
Gabriel Knight Anthol.	6 950
(GK 1+2, regény, zene)	
Game Commander	9 950
(Irányítsd hanggal a játékodat!)	
Gangsters	5 950
Get Medieval	4 950
Gex 3D	3 950
Grand Prix Legends	5 950

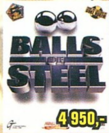
Imperialism	4 950
Imperialism 2	9 950
Industry Giant	5 950
Jack Orlando	1 950
Jagged Alliance 2 (eng.)	9 950
Jazz Jack Rabbit 1+2	4 950
Jazz Jack Rabbit 2 SF	5 950
Joint Strike Fighter	3 950
Kingpin	10 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 3	9 950



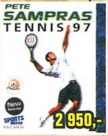
Superbike



GT Sportscar Racing



Balls Of Steel



Sampras Tennis

Toonstruck

MegaPak 8

MegaPak 9

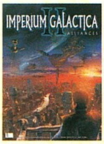
Mega 3 Pak

GT Sports Cars Racing	7 950
Half-Life Spec. Ed.	10 950
Heavy Gear 2	9 950
Hell-Copter	9 950
Heroes Of M&M 3	9 950
Heroes Of M&M Comp.	9 950
Hidden & Dangerous	9 950
Ignition	2 950
Imperium Gal. 2 Naptár	1 950
(Falinaptár poszter képekkel)	

Larry's Casino	4 950
Lords Of Magic	4 950
M1 Tank Platoon 2	4 950
Machines	5 950
Magic & Mayhem	2 950
Master Of Orion 2+CivN	3 950
MechWarrior 3	9 950
Mega 3 Pak	4 950
(3 teljes játék: Carmageddon, Ecstatica 2, X-Com Apocal.)	

MIÉRT ÉRDEMES NÁLUNK TÖRZSVÁSÁRLÓNAK LENNED?

Mert a legkényelmesebb feltételekkel jár:
- Örök érvényű, ingyenes kártya
- Soha ki nem merülő kedvezmények
- A legszabadabb felhasználási mód, nincsenek kötelezettségek
- Kényelmes bevezető ár az újdonságokra
- Kizárólag bontatlan, minőségi termékek széles választékban



INGYENES AJÁNDÉK!

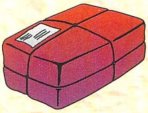
Ebben a hónapban minden vásárlónkat, a vásárlás értékétől függetlenül

AJÁNDÉK POSZTERREL

lepjük meg ingyenesen!

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Az ország egész területére.

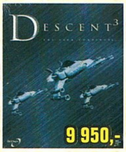


Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhass!

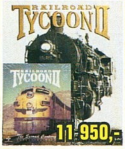
Telefonszámunk:

361-4061

Vagy gyere be boltjainkba, hogy személyesen válogathass a legjobb, legfrissebb játékok közül!



Descent 3



Railroad Tycoon 2 Gold

Half-Life Spec. Ed.

Might & Magic 7

Budán:

1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
(a Móricz Zsigmond körtérnél)
Telefon/Fax: 361-4061
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

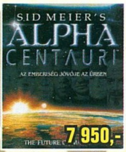
Pesten:

1072 Budapest, VII. kerület
Akácfa u. 13.
(a Blaha Lujza térnél)
Telefon: 321-1565
Nyitvatartás:
Hétfő-Péntek 10-18h
Szombat 10-13h

Internet honlap: www.cdgalaxis.hu – Friss árlista 0-24h: FaxBank 2-333-666 / 2345 #

Ne várj tovább!

MegaPak 8	4 950
(10 teljes játék: Broken Sword, Master Of Orion 2, Screamer 2, Mechwarrior 2, Sim City 2000, iM Abrams 2, Return To Zork, Deadly Games, J. Nicklaus 4...)	
MegaPak 9	4 950
(8 teljes játék: Civilization 2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea)	
Men In Black (+ 2 j.)	4 950
Midtown Madness	10 950
Mig Alley	9 950
Might & Magic VII	9 950
Motorhead (+ 2 j.)	4 950
Overseer	3 950
Overload Compilation	4 950
(3 teljes játék: Men In Black, Motorhead, Premier Man. 98)	
Pandemonium 2	3 950
Pandora's Box*	9 950
Panzer Commander	2 950
Panzer General 2	4 950
Police Quest SWAT 2	3 950
Premier Manager 99	7 950
Pro Pilot 98	4 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	5 950
Rage Of Mages	5 950
Rage Of Mages (eng.)	2 950
Railroad Tycoon 2	7 950



Alpha Centauri

Warzone 2100

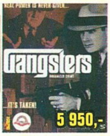
Conflict Freespace

Rage Of Mages

DeathKarz

Panzer Commander

Champ. Manager 3



Gangsters

Myst + Riven	9 950
Myth 1: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	5 950
Need For Speed 2 SE	3 950
Need For Speed 4	9 950
Neverhood	6 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
Official F1 Racing	7 950
Operation Art Of War 2	9 950
Railroad Tycoon 2 Miss.	5 950
Railroad Tycoon 2 Gld.	11 950
(alapjáték + küldetéslemez)	
Rainbow Six	6 950
Rainbow Six Mission	4 950
Rainbow Six Gold	9 950
Rally Bajnokság	2 950
Red Baron 2	4 950
Requiem	9 950
Return To Krondor	9 950

Robo Rumble	4 950
Rollercoaster Tycoon	9 950
Sampras Tennis	2 950
Sanitarium	9 950
Screamer 2	2 950
Settlers 3	6 950
Settlers 3 Mission	3 950
Settlers 3 Gold	9 950
Seven Kingdoms AA	5 950
Shanghai Dynasty	4 950
Shogo	5 950
Silver	10 950
Speed Busters	9 950
StarCraft Battlechest	11 950
(alapjáték + Brood War + sg.)	
Star Trek Birth OT Fed.	10 950
Star Wars Episode One:	
Insiders Guide MM	9 950
Phantom Menace	9 950
Racer	9 950
Star Wars:	
Behind Magic MM	9 950
Jedi Knight Gold	9 950
Rogue Squadron	9 950
Shadows Of The Emp.	5 950
TIE Fighter Collector	2 950
X-Wing Alliance	9 950
X-Wing Collector 3D	9 950
X-Wing vs TIE Gold	7 950
StreetWars	9 950
Superbike	7 950
System Shock 2*	9 950
Team Apache	4 950
TOCA Touring Car 2	7 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 2 Gold	5 950
Tomb Raider 3	6 950
Toonstruck	2 950
Total Annihilation	3 950
Total Ann. Kingdoms	9 950
Turok 2	7 950
Twist Oliver	4 950
Unreal	5 950
Unreal Mission	5 950
Unreal Gold*	9 950
Vészhelyzet	2 950
Wargasm	5 950
WarZone 2100	5 950
Wing Commander 5	4 950
Worms Armageddon	9 950

* = Hamarosan megérkezik

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák.

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Akcióink a készletek erejéig, ill. szeptember 30-ig érvényesek.

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

AKCIÓ!

Keresd a boltjainkban!

Hamarosan!

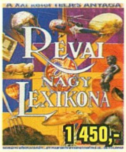
A leginkább várt real-time stratégia a Westwood-tól

VÉGRE MEGJELENIK!

Ha az elsők között szeretnél játszani vele, hívj minket, és a megjelenés napján (lehet, hogy már ma!) a tiéd lehet a játék, természetesen AKCIÓS áron!

MULTIMÉDIA:

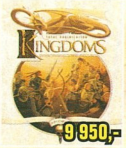
II világh. nagylexikona	6 950
Ady Összes Művei	4 950
Állatok birodalma	5 950
Angol Kiejtés Iskola	4 950
Arany Kollekció Shareware:	
Grafika	1 950
Internet	1 950
Vírusírtók	1 950
Zeneszerkesztők	1 950
Beszélő Szótár Angol	6 950
Beszélő Szótár Német	6 950
Beszélő Képes Angol	6 950
Beszélő Képes Német	6 950
Biblia 5.0	3 950
Clip-Dic tagjai	3 950
Computer Iskola	5 950
Easy ABC	1 950
Európa Atlasz 99	5 950
Éléstár	3 950
Irodalmi Lexikon	5 950
Játszóház 1	4 950
Játszóház 2	4 950
Játékos meseklub 1	4 950
Kutyatár	1 950
Lopva Angolul tagjai	4 950
Magyar Fontok és Clip.	5 950
Magyaro. Autóatlasza	5 950
Manó Angol	4 950
Manó Élővilág	4 950
Manó Kaland	4 950
Manó Matek	4 950
Manó Matek 2	4 950
Manó Muzsika	4 950
Manó Német	4 950
Mikszáth K. Összes M.	3 950
Music Maker 2.0	3 950
Music Maker 3.0	6 950
Music Maker 2000	12 950
Music Studio 2000	12 950
Music M. hangminták	4 950
Művészeti Lexikon	5 950
Nagy Képes Világtört.	3 950
NyelvLabor tagjai	4 950
Nyelvmester tagjai	4 950
Nyelvstúdió tagjai	5 950
Pallas Nagy Lexikona	4 950



Révai I-XXI kötet

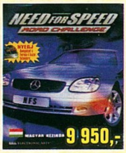
Pannon Enciklopedia	3 950
Révai I-XXI	1 450
Révai I-X. (text is)	2 950
Révai XI-XXI (text is)	3 350
Verstár 98	4 950
Vicctár	1 950
Világatlasz 99	6 950
Világ szótárai (Útiszótár)	5 950
Windows 98 Kalauz*	2 950

Heavy Gear 2



TA Kingdoms

Kingpin



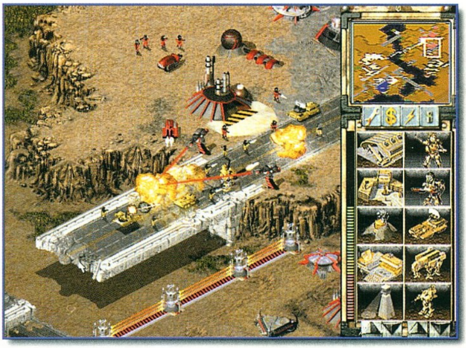
Need For Speed 4

Az Electronic Arts szoftverkiadó minden évben rendez partikat a sikeresebbnek ítélt játékok tiszteletére. Mivel a Tiberian Sun az évezred utolsó nagy valós idejű stratégiájának ígérkezik, ezért elhatározták, hogy a közép-európai újságírók számára kétnapos túlélőtábort szerveznek Csehországban, egy múzeumként működő katonai támaszponton. A PC Guru stábja Magyarországon először tehette rá a kezét a játékra, így hitelesen számolhatunk be arról, hogy milyen is lesz az idei év nagy reménysége.

A bázis pontos helyének felderítése komolyan próbára tette a magyar különítmény tájékozódási képességét, hiszen a tábort valahol a puszta közepére telepítették. A megérkezés után rögtön harckocsi fogadott minket a kapuban, mely fenyegetően ránk irányította a lövegtornyát. Amint beléptünk a szigorúan ellenőrzött áteresztő ponton, elszabadult a pokol. Petárdák robbantak, füstbombák ontották magukból a sűrű fekete bűzt, az addig békésnek ismert kelet-európai EA vezető üvöltve próbálta rendbe szedni az általa csürhének nevezett újságírókat. Hirtelen 10 évet fiatalodtam, s ismét a seregben éreztem magam. Ott bántak így a katonákkal. Hamarosan megtudtuk, hogy ez csak a bevezető volt, hiszen az elkövetkezendő két napban katonaként kell viselkednünk. Három csoportra osztották az embereket. Volt, aki a parancsnoki sátorba került, ott voltak felállítva a gépek, melyeken lehetett ismerkedni a Tiberian Sunnal. Másokat a gyakorlómezőre irányítottak, védőfelszerelést és festéklőszerrel működő fegyvert adtak nekik, majd kizavarták őket egy kis háborús gyakorlatra. Mit mondjak, nem is akkora élmény, amikor néhány méterről fejbe vagy hátba találják az embert. A nyomai még néhány nap után is látszanak. A fegyverropogást hirtelen erős motorzúgás nyomta el. Még a lélegzetünk is elállt, amikor egy páncélos robogott el mellettünk teljes sebességgel. A rámenősebbek fel is kérezkedtek a tank tetejére, amely aztán szó szerint árkon-bokron keresztül száguldott tovább.

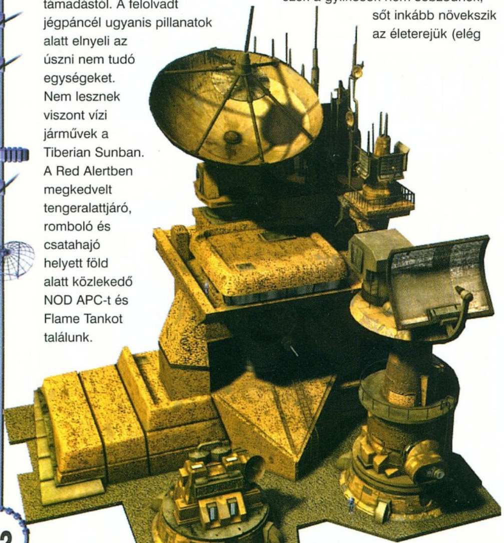
Mindez azonban csak körítés volt a fő attrakció, a Tiberian Sun mellett. Az álcahálóval letakart GDI főhadiszállás mélye rejtette az igazi szenzációt, vagyis a nyolc hálózatba kötött gépet, melyeken a Tiberian Sun futott. Gyors eligazítás után mindenki kapott egy gépet, melyen egy órán át játszhatott a játékkal. Gondolom, mondanom sem kell, hogy fanatikus GDI rajongóként melyik oldal hadjáratát indítottam el először. Első ránézésre azt kell mondanom, hogy a játék szinte semmit sem változott a Red Alert óta. Ugyanaz a kicsit szemcsés grafika, nem is tudtam 640x480-nál feljebb vinni a felbontást. Ez kellemes, ha a tájat nézzük, de meglehetősen zavaró, ha az egységekről van szó. Gondok voltak a csapatok animációjával is. Sokszor volt olyan érzésem, hogy annak a tanknak nem úgy kellene mozognia. Ami viszont megragadta a figyelmemet, az a buggyk terepmozgása volt. Egyenetlen talajra érve az egész szerkezet oldalra dőlt, de még így is képes volt lőni. A terepre viszont egy szavunk sem lehet. A lehető legapróbb részletekig kidolgozták a domborzatot. A sivatagban sziklák állják el az utunkat, összeaszott facsemeték szikkadnak a tűző napon, s a robbanások mély krátereket vájnak a homokba. Ezzel szemben a mérsékelt égövi küldetésekben hatalmas vízesések tarkítják a terepet, melyeken emberkéz építette hidak ívelnek keresztül. Ám amit az egyik ember felépít, azt a másik lerombolja. Minden híd megsemmisíthető a Tiberian Sunban, s ez akkor a legmulatságosabb, amikor valamelyik ellenséges hadoszlop éppen átkel rajta. A felrobbantott hidak némelyike azonban újjáépíthető a mérnökeinkkel (akiknek ez új képessége).

Az éghajlat változása mellett a napszakok is szerepet kaptak. Lesznek éjszakai küldetések, melyekben a látótávolság szinte



nulla. A sötét a NOD erők egyik legfontosabb szövetségese. Éppen ezért a GDI bázisok környékét hatalmas reflektorok pásztázzák, s ha ellenséges egység kerül a csóvájukba, a riasztó azonnal megszólal.

A megváltozott időjárás új, eddig ismeretlen katasztrófák egész sorát hozta elő. Ezek közül az ionvihar a legjelentősebb. Ez megbénítja a harcoló felek összes elektronikus berendezését. Nincs kommunikáció, nincs radar, de még a hi-tech berendezésekkel felszerelt járművek sem működnek. A levegőben tartózkodó jump-jet gyalogság egyszerűen szétrobban, s az Orca helikopterek a földbe fúródnak. A vihar alatt a NOD csapatok kifejezetten előnyben vannak, hiszen ők jóval kevesebb fejlett felszerelést használnak, mint mondjuk a GDI. Az okos hadvezér harc előtt mindig tanulmányozza a környező terepet. A Tiberian Sunban a TA-hoz hasonlóan számít a magaslatok elfoglalása. A domb tetejére épített rakétavető sokkal messzebbre lő el, az onnan ledobott gránát legurul a lejtőn, s csak a lejtő aljában robban fel. A fák között lopakodó gyalogságnak is okozhatunk néhány meleg pillanatot azzal, ha felgyújtjuk az erdőt. A későbbi küldetések nagy része a sarkkörön túl játszódik. Ott a legnagyobb kihívást a jég okozza. A tankok ugyan könnyedén átkelnek a befagyott tavon, de amint a járművek helyett a jeget vesszük tűz alá, mindjárt elmegy a kedvük a támadástól. A felolvadt jégpáncél ugyanis pillanatok alatt elnyeli az úszni nem tudó egységeket. Nem lesznek viszont vízi járművek a Tiberian Sunban. A Red Alertben megkedvelt tengeralattjáró, romboló és csatahajó helyett föld alatt közlekedő NOD APC-t és Flame Tankot találunk.



A GDI viszont olyan APC-t fejlesztett ki, mely képes a víz alatt is közlekedni. A mutáns Cyborg a NOD erők egyik leghatékonyabb fegyvere. Ezek az érzelem nélküli gyilkológépek az utolsó leheletükig küzdenek. Előfordult olyan, hogy az egyik Cyborgomnak lerobbantották mindkét lábát, de ennek ellenére még így, alsó végtagok nélkül is folytatta a harcot. A legmegdöbbentőbb az egészben az, hogy a tibérium mezőre érve ezek a gyilkosok nem sebződnek, sőt inkább növekszik az életerejük (elég idő elteltével még a lábaik is regenerálódhatnak).

A légierő még mindig igen fontos szerepet játszik ebben a játékban. Mindkét fél nagy hangsúlyt fektet erre a haderőre, de nekem úgy tűnt, hogy a GDI egy lépéssel a NOD előtt jár ezen a téren.

A hagyományos csapatok mellett (gyalogság, páncélosok) a GDI megalkotta a harmadik évezred fegyverét, az óriásrobotot. Ennek két típusát ismerhetjük meg. Az egyik kifejezetten a gyalogság ellen lett kifejlesztve. Két golyószóróval felfegyverezve ezek a könnyű mechek pillanatokon belül el tudják intézni a NOD gyalogságot. Komolyabb páncélos roham ellen azonban nincs esélyük, ezért is hozták létre a nagytestvért, a Titánt.

Ezek a behemótok pillanatok alatt képesek megsemmisíteni a kisebb páncélos erőket, s nagy hatósugaruknak köszönhetően eredményesen bevethetők a statikus bázisvédelmekkel szemben is. Az eredeti C&C-ből jól ismerjük a hírhedt NOD lézertornyokat, melyek annyi fejtörést okoztak annak idején. Itt is építhetünk ilyeneket többféle méretben. Ezzel szemben a GDI maradt a hagyományos bázisvédelemnél. Az alaptorony építése után három kiegészítő közül választhatunk. A hagyományos Vulcan gépágyúk a gyalogos egységek ellen hatékonyak. Az RPG torony inkább a páncélosok, míg a SAM állások a NOD légierő ellen hatásos. Újdonság az erőmű upgrade, amelyet a már működő épületre kell felszerelni, így igen sok helyet takaríthatunk meg magunknak. A föld alól érkező támadások kivédésére találták ki a betonlapokat. Ezeken a föld alatt mozgó járművek nem tudnak keresztültörni. További előnyük, hogy a robbanások nem ütnek bennük krátereket, sőt még a csapataink is sokkal gyorsabban mozognak rajtuk.

A csúcsfegyverek ismét hadrendbe lettek állítva. A GDI erők bevetették az ionágyút, míg a Testvériség a több robbanófejjel ellátott rakétát részesíti előnyben. Ez becsapódáskor több részre szakadva meglehetősen nagy sugarú körben elpusztít mindent. Szerencsére a célzással még mindig akadnak gondok, s ezért a találati arány nem száz százalékos.

A csapatok változatosságának köszönhetően a Red Alertben használatos stratégiák megszűnnek. Gondosan ügyeltek arra, hogy ne lehessen egyetlen tankrohammal bevenni a másik fél bázisát. Több emberrel beszéltem a fejlesztők közül, de érdekes módon egyik sem tudott nyerő stratégiát mondani. Szerintem ez így van jól, mindenki dolgozza ki a sajátját.

A tibérium most is központi szerepet játszik a játékban. Ez biztosítja a financiális hátteret a küzdelemben. A Tiberian Sunban már többféle ásvány is létezik, ezek színe és értéke különböző.

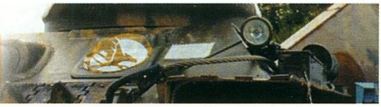
A pletykák szerint lesz olyan tibérium is, amely robbanásveszélyes. Elég egy eltévedt golyó, s az egész mező a levegőbe repül. Ez persze nem olyan katasztrófa, ha a fél NOD haderő éppen azon masírozik keresztül.

Kedvenc egységeim, a mérnökök is visszatértek. A Red Alerttől eltérően, most már elég egyetlen szakember bármelyik épület elfoglalásához. Rajtuk kívül lesznek még szanitécek, szerelők, kommandósok, sőt még gépeltérítők is.

Ilyen kevés játék után nehéz véleményt mondani Tiberian Sunról, de ennek a bemutatónak nem is ez volt a célja. Az igazat megvallva, sok minden nem változott az első két részhez képest. Mivel a motor ugyanaz, mint a Red Alertben, senki se számítson hatalmas különbségre. Ennek ellenére azt hiszem, a Tiberian Sun remek játék lesz. Sajnos csak augusztus legvégén jelenik meg, így a Guru táborban a nagy kedvenc még nem ez lesz. Gyanítom azonban, hogy az elkövetkezendő időszakban ez lesz az a játék, amelyről a legtöbben beszélni fognak. A PC Guru természetesen nem elégszik meg ennyivel. A következő számban ízekre szedjük a Tiberian Sunt, s akkor már komolyabb véleményt is formálunk róla.

Mocsy

Lincoln Dean Interjú



A Csehországban megrendezésre kerülő Tiberian Sun hadgyakorlat ismerős emberekkel hozott össze. A Westwood-ot Lincoln Dean képviselte, aki a Tiberian Sun Marketing Product Manager-e. Őt már Atlantából ismertem, akkor a Dune 2000 projectről mesélt a PC Guru-nak. A hatalmas, második világháborús üteg tövében leültünk egy kötetlen beszélgetésre. Az alaphangulatot a habzó, cseh csapolt sör már megadta, tehát semmi akadálya sem volt az interjúnak.

PC Guru: Hello Lincoln, üdvözöllek a PC Guru olvasók nevében. Ahogy elnézlek, jó pár kialvatlan éjszaka áll már mögötted.

Lincoln: Nos igen, mint az bizonyára már tudjátok, a Westwood központja Las Vegas-ban található. A repülőút ide több mint 10 óráig tart, s a fáradtság nagy része az időeltolódásnak is köszönhető. Ezen kívül egy rendkívül fárasztó nyár áll mögöttem, hiszen rengeteg munka kellett ahhoz, hogy augusztus végére megjelenjen a Tiberian Sun.

PC Guru: Lenne egy kellemetlennek tűnő kérdésem. Több, mint egy évvel ezelőtt már volt alkalmam játszani a Tiberia Sun-nal Atlantában. Nekem nagyon úgy tűnt, hogy a játék már akkor kész volt, csak éppen nem adtátok ki.

Lincoln: He, he he. Az egy nagy átverés volt, hiszen csak az első néhány küldetés működött, igaz, azokban nem volt egyetlen bug sem, de ha valakit egy óránál tovább engedtünk volna játszani, akkor sikerült volna alaposan kiakasztani a gépet. Hidd el, ezalatt az egy év alatt rengeteg újdonság került be a játékba. Játssz egy kicsit komolyan ezzel a játékkal, s meglátod miről beszélek.

PC Guru: Tudom jól, hogy unod már ezt a kérdést, de nem hagyhatom ki, miért nincs 3D támogatás a programban?

Lincoln: Nézd, a Westwood mindig is híres volt arról, hogy olyan programokat ad ki, ahol elsősorban a játékmenet, és nem a kinézet számít. Most is ez a helyzet. Meg tudtuk volna oldani a 3D gyorsítók használatát, de nem tartottuk szükségesnek. A voxelekre épülő engine-ünkkel teljes mértékben elégedettek vagyunk. Nem kell attól tartanunk, hogy egy nagyobb csapatösszevonás esetén lelassul a gép. Ebben a pillanatban teljesen feleslegesnek tartjuk a 3D támogatást a hasonló stílusú játékoknál.

PC Guru: Foglald össze légyszíves néhány szóban a Tiberian Sun kerettörténetét.

Lincoln: A következő évezred derekán járunk. A világűrből érkezett tibérium most már a Föld létét veszélyezteti. Szinte az összes földrész megfertőződött, az óceánok mélyét és a sarkvidékek jégpáncélját kivéve. A Global Defence Initiative (GDI) a még érintetlen populáció megmentésén fáradozik. Kidolgozott egy nagyszabású evakuációs programot, mely során a túlélőket áttelepítik az Északi, illetve Déli sarkra, ahol a tiberium már nem tud megélni.

A NOD Testvériségnek azonban egészen más elképzelései vannak a Föld jövőjét illetően. Karizmatikus vezetőjük visszatértével, újult erővel lendülnek bele a küzdelembe. Kane egészen másként képzeli ez az emberiség jövőjét, mint a GDI vezetői. A NOD illegális kísérleteket végez a tiberiummal megfertőzött egyedeken. A kutatás célja, hogy az ember DNS szerkezetét oly módon változtassa meg, hogy az képes

legyen együtt élni a mérgező tiberiummal.

Amint látod mindkét oldal az emberiség megmentésén fáradozik, csak éppen teljesen más eszközökkel.

PC Guru: Tudtommal a két oldal mellett létezik egy harmadik frakció is, a mutánsok. Mondanál róluk valamit?

Lincoln: Csak úgy nevezik magukat, az Elfeledettek. Rajtuk sajnos már nem lehet segíteni, a tiberium mérgezés miatt már haldokolnak. Ennek ellenére azonban segítik a GDI-t, a civilizáció fennmaradásában. Nagyszerű harcosok, leginkább a Dune fremenjeihez tudnám őket hasonlítani.

PC Guru: Hány küldetés található a Tiberian Sun-ban?

Lincoln: Erre nehéz válaszolni, hiszen az előző részekhez hasonlóan itt is több elágazást raktunk a játékba. Ha valaki végig akarja játszani mindkét hadjáratot, az összesen 22 küldetésre számíthat. 11 a NOD-nak és 11 a GDI-nak.

PC Guru: Nem kevés ez egy kissé?

Lincoln: Nem, hiszen az eredeti C&C is csak 15-15 küldetés tartalmazott. Ezen kívül hatalmasak a térképek és igen összetettek a küldetések. Véleményem szerint igencsak meg fog izzadni, aki közepes nehézségi szinten végig akarja majd játszani.

PC Guru: Milyen speciális egységek lesznek a játékban?

Lincoln: Két GDI fegyvert, illetve harcost szeretnék kiemelni, mivel ők a kedvenceim. A Ghost Stalker az Elfeledettek nemzetségéből származik, s erősen emlékeztet a C&C kommandósára. Elektromos fegyverével kapásból le tud szedni bármilyen gyalogost, de a páncélozott egységek ellen is hatékony. Az ellenséges bázist időzített bombáival pillanatok alatt le tudja rombolni. A másik nagy favorit a Mammoth MK IV. Kísérteties a hasonlóság egy birodalmi lépegető és e között. Légvédelmi és támadó fegyverekkel egyaránt fel van szerelve. Mindkét fegyver kísérleti jellegű, tehát egyszerre csak egy áll a rendelkezésünkre.

PC Guru: A szóbeszéd szerint az egységek tapasztalati szintje növekedni fog a játék során. Mi igaz ebből a pletykából?

Lincoln: Minden. Megfelelő számú győzelem esetén az egységeink tapasztalati szintje megnő. Ezzel együtt nő az általa okozott sebzés, a páncélzat és a mozgékonyság. Két tapasztalati szint lesz a programban, az őrmester és a kapitány. Ezeket a szinteket egy megfelelő kis ábra fogja jelképezni az egység mellett. A veterán harcosok speciális képességekre is szert tehetnek, de ezekről egyelőre még nem mondhatok semmit.

PC Guru: Terveztek e játszható demót a Tiberian Sun-ból?

Lincoln: Ebben a pillanatban nem, de ez természetesen változhat. Most éppen az első küldeteslemez tervein dolgozunk, de én személy szerint szeretném, ha az első küldetések játszható demó formájában felkerülnének a PC Guru CD-jére.

PC Guru: Most, hogy véget ért ez a nagy hajtás, melyik dél-tengeri szigeten fogod magad kipihenni.

Lincoln: Bárcsak igazad lenne, de ez sajnos nem így működik. Igaz ugyan, hogy befejeztük a Tiberian Sun-t, de azonnal átcsoportosítottak a NOX-hoz, ami rengeteg munkát ad. Pihenésről egyelőre szó sem lehet.

PC Guru: Lincoln, köszönöm szépen, hogy időt szakítottál a PC Guru-ra, s remélem, hogy hamarosan találkozunk, ha máshol nem a NOX partin.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

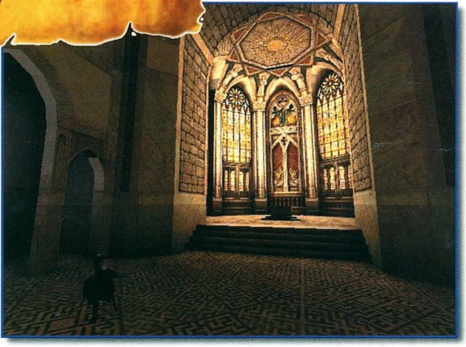
Wheel of Time

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

A Wheel of Time a GT Interactive egyik lehetséges akció-stratégia nagyágyúja. Az E3 kiállításon újságírók hada lepte el a standot, s szegény fejlesztőknek nem sok szabadidejük maradt a három nap alatt.

A Legend Entertainment fejlesztőcsapat már többször használt híres fantasy könyveket játékaik alapjául. Robert Jordan regényei Magyarországon kevésbé ismertek, ezért nem is tudok róluk véleményt mondani. Ettől függetlenül azonban ezen ismeretek hiánya a leendő játékosnak semmiféle gondot nem fog okozni. A készítők nagy hangsúlyt fektettek a grafikára. Ennek ékes példája, hogy a fantasztikus Unreal motort használták fel. A félreértések elkerülése végett már az elején le kell szögeznem, hogy a Wheel of Time nem FPS. A műfaj meghatározásánál komoly bajban vagyok, hiszen ha jól tudom, akkor még csak hasonló sem jelent meg. Leginkább akcióhoz hasonlít, de komoly stratégiai elemekkel is meg lett tűzdelve. A single player mód mellett odafigyeltek a többjátékos részre is. Pontos részletekkel egyelőre még nem tudunk szolgálni, de az már egészen biztos, hogy nem egyszerű Deathmatchre kell számítanunk. Amit még tudunk, hogy négy karakter közül választhatunk (csak multi-player), s ők különböző érdekeket képviselnek. Akad közöttük jó és gonosz, kapzsi és szerény.

A harc a gonosz lélek kiszabadításáért folyik, akit azonban hihetetlen erejű mágikus pecsétek tartanak rabságban. A pecsétek őrzésére külön szekta jött létre, ennek vezetőjét játsszuk el a történetben. Kezdetben a feladatunk az őrzés, de árulás folytán a varázstárgyak illetéktelen kezekbe kerülnek. Ettől a ponttól kezdve már vissza kell szereznünk őket, s ki kell mozdulnunk a védekező állásból. Az élő ellenfelek mellett csapdák egész sora keseríti meg az életünket. Az óvatlan betolakodó csak annyit lát, hogy egy veszélytelen lyuk ékesíti a falat, a következő pillanatban pedig acéldárda mered ki a mellkasából. Ezen kívül még leszakadó hidakkal és faltorlaszokkal is megvédhetjük a bázisunkat. A stratégiai részben a mi feladatunk lesz ezeknek a csapdáknak a hatékony elrendezése.



Az FPS-ekhez hasonlóan a fegyverek ebben a játékban is nagy szerepet kaptak. A megszokott gyilkoló eszközök helyett azonban inkább a fantasy világ kellékei jelennek meg. Többféle irányított tűzlabda perzseli meg a gonosz szolgáit, míg a mi testi épségünkre mágikus pajzsok egész hálója ügyel. Tudom jól, hogy a techno beállítottságú játékosok ennek nem nagyon örülnek, de ők úgyis el lesznek látva modern akciójátékokkal.

A Wheel of Time a GT egyik nagy reménysége. Így látatlanban nem tudok véleményt formálni róla, de még az is előfordulhat, hogy sikeres lesz. Ősszel majd kiderül.

Mocsy
mocsy@vogerl.hu

Az élet olyan, mint egy szürke némafilm...

a TopWare INTERACTIVE termékei nélkül !

Még mindig tart fantasztikus nyári akcónk !

RoboRumble ~~6.995.-~~ 4.995.-

Vészhelyzet ~~4.495.-~~ 2.995.-

Earth Gold Edition ~~4.995.-~~ 2.995.-

Get Medieval ~~6.995.-~~ 4.995.-

JÖN! JÖN! JÖN!

JAGGED ALLIANCE 2. **9.995,-**

magyar nyelvű kézikönyvvel

TRAVELBOX - Hungária Kft. 3201 Gyöngyös, Pf.310 Tel/Fax: 37/315-905

www.travelbox.hu tbh@interdnet.hu

AZ ÁRAK AZ ÁFA-T ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.

Planescape: Torment

PC GURU 00:00:00:01 PREMIER

Már nem kell sokáig várni, és megjelenik az Interplay új RPG-je, mely Planescape sötét világába repít téged. Különleges hely ez, ahol semmi sem úgy működik, mint nálunk. Istenségek, korlátlan hatalmú lények vívják harcaikat, úgy lépkedvén a létsíkok között, mint ahogy mi járunk az utcán.

A szó pusztítóbb fegyver a kardnál, a képzelet határozza meg a valóságot, a fizika törvényei pusztán a hit erejével megváltoztathatók.

A Torment alfa verziója nemrégiben érkezett meg a szerkesztőségbe. Bár érdeklődve vártam a róla szóló híreket, eleddig nem sok konkrétumot sikerült összegyűjtenem. Az ugyan köztudott, hogy a program a BioWare által a Baldur's Gate-hez fejlesztett engine-en alapul, melyen különféle változtatásokat eszközöltek, de hogy ezek miben merülnek ki, arról nem szólt a fáma. Most, hogy végre belepillanthattam ebbe a korai változatba, elárulhatom, szinte minden új lett.

A grafika különbözősége már első pillanatban szembeötlik. Míg a Baldur's Gate csodaszép, virágzó rétekre, zöldben úszó erdőkbe kalauzol el, a Planescape sötét, komor alagutakban, enyhén technós beütésű biokörnyezetben játszódik. Nekem első látásra a nyomasztó kalandjáték, a Sanitarium jutott róla eszembe, és ahogy mind többet fedeztem fel belőle, annál inkább erősödött bennem az érzés, hogy nem családi sétákra tervezték ezt a létsíkot.

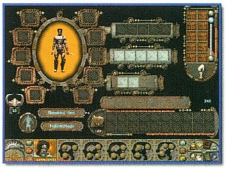
Már a kezdetek is sokat sejtetők. Különös, oltárszerű asztalon térsz magadhoz. Fogalmad sincs róla, hol vagy, sőt, még a nevedre sem emlékszel. Ahogy körülnézel, halott emberek félig felboncolt holttesteit látod magad körül heverni. Mindent vér borít, és fullasztó, dögletes szag terjeng a levegőben.

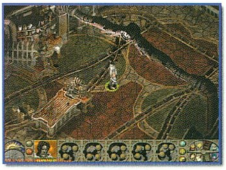
Hamarosan elhaló nyögésre leszel figyelmes. Mikor felé kapod a fejed, tekinteted oszlófélben lévő zombi szemeivel kapcsolódik össze. A szörnyeteg dülöngélő testtel, öntudat nélkül áll előtted. Felkészülsz a védekezésre, ha esetleg rád támadna, de láthatólag semmi ilyesmire nem készül. Lassan elaraszolsz mellette, majd pár lépéssel odébb gyors futásba kezdesz. Mind több és több élőholtba botlasz, de egyik sem próbál meg feltartóztatni, míg végre egy élő, köpenyes embert is megpillantasz. Odaszaladsz hozzá, hogy a segítségét kérd.

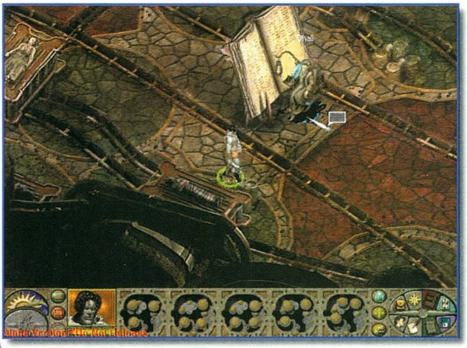
Az illető arcán meglepetés tükröződik, amint megszólítod. Gyanakodva néz rád, majd mielőtt bármit kérdezhetnél tőle, ő tesz fel neked kérdéseket:

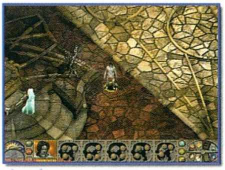
- Ki vagy te, és hogy kerültél ide?

Pont ez az, amit te is ki szeretnél deríteni. Őszintén bevallod, hogy fogalmad sincs róla, hisz most tértél magadhoz a boncasztalok egyikén. Az ember szemöldöke komoran összehúzódik, és látod már, rosszul feleltél. Előre ugrasz, hogy a torkára fagyaszd feltörő kiáltását, de nem tudod megakadályozni, hogy az









őröket hívja: utolsó leheletével sikerül segítséget kérnie.

Ekkor jössz rá, miért volt erre annyi élőholt. Ők vigyázták a helyre, óvták a betolakodóktól. Most, hogy parancsba kapták, megindulnak feléd, hogy széttépjenek. Nem különösebben gyorsak, de halott testük nem érzékeli a fájdalmat; hiába küzdesz, a túlerő hamarosan leteper. Érzed, amint fogak

mélyednek húsodba, karmok tépik le rólad a bőrt, aztán minden elsötétül.

A halál ismét eljött érted... De te még nem mehetsz vele. Nem, amíg nem teljesíted küldetésed...

Megközelítőleg ez történt az első pár percben, amelyet a játékkal töltöttem. Kicsit meglepődtem, hogy ilyen hamar sikerült elhaláloznom, de az igazi megrökönyödés akkor következett be, mikor hősöm megrázta magát, ismét feltápászkodott a boncasztalról, és folytatta útját, mintha mi sem történt volna. Ekkor értettem meg, mit is jelent Sigil lakójának lenni.

Sigil, a Kapuk Városa különleges hely, számtalan létsík találkozási pontja. Innét bárki bárhová eljuthat, ha birtokában van az utazáshoz szükséges tudás. Titokzatos uralkodójának, a Fájdalom Hölgyének időtlen időktől sikerült megőriznie semlegességét, ezáltal a "multiverzum" oázisává varázsolta a területet. Ide bármely létforma ellátogathat a legalantasabb féregtől kezdve a leghatalmasabb istenségig.

Minden létsíknak van ura, aki a saját területén szinte korlátlan hatalommal rendelkezik, ám jelentős részét elveszti erejének, ha másik világba utazik. Noha teste halandó lesz, véglegesen elpusztítani mégis csak saját otthonában lehet, különben, miután sebei maguktól beforrtak, újraéled.

Te is egy vagy az elpusztíthatatlanok közül, ki a számtalan halál hatására elvesztette emlékeit. Pusztulás és halál jár nyomodban, bármerre jársz, de te fölötte állsz mindezeknek, téged csak a vágy hajt, hogy visszakapd személyazonosságod.

Láthatod, hogy nem szokványos történetről van szó, a játék pedig még kevésbé az. Jórészt az AD&D szabályaira épül ugyan, de számtalan tényezőben el is tér attól. A különbségek már a karaktergeneráláskor feltűntek.

A jól ismert alaptulajdonságokhoz (erő, ügyesség, bölcsesség, intelligencia, állóképesség, karizma) nem a megszokott

képességek társulnak. Például az intelligencia a memóriát, varázsjártasságot, meggyőző-, és következtető képességet jelenti, valamint befolyásolja a kérdésekre adható lehetséges válaszok számát. A bölcsesség szintén szerepet játszik a memóriád visszaszerzésénél, de a kapott tapasztalati pontokra is hatással van.

Természetesen eltérések még ezen kívül is jócskán akadnak, de ezek felsorolására egyrészt nem lenne elég két oldal, másrészt nem is lenne különösebb értelme, hisz - mint már említettem - csak alfa verziót tudtam tesztelni, ráadásul a bizalmatlan programozók a mentési lehetőséget is kivették a játékból. Ezáltal nem állt módomban kitapasztalni az igazi finomságokat, de egyet mondhatok, a látottak nagyon meggyőzően hatottak.

Csak néhány apróságot találtam, ami nem tetszett, de a játéknak ebben a stádiumában még bármi megváltozhat, ezért ezeket meg sem említem. Talán azért egy valamit mégis, amit már Lily is leírt valamelyik régebbi ismertetőjében, miszerint nem lesz többjátékos üzemmód. Ez bizony nagy hiba, hisz hiába a számtalan fölvehető karakter, semmi nem hasonlítható a barátainkkal való kalandozáshoz.

Ennek ellenére nem kétlem, hogy a Planescape sok órára a monitor elé fog szegezni. Ha te is úgy véled, érdemes lesz játszani vele, már most keress fel egy jó nevű pszichiátert, hogy legyen majd, aki a nyomasztó környezetből származó depresszióból kigyógyítson.

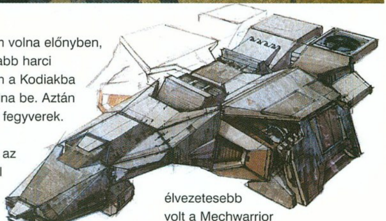
Bird

Heavy Gear 2

A Heavy Gear fejlesztőcsapata nehéz helyzetben volt. A Mechwarrior harmadik fejezete alaposan feladta nekik a leckét. Több mint egy hónappal előbb jelent meg, s ráadásul egyből meghódította a mech-megszállottak szívét. A Geareseknek ezt a hátrányt kellett volna lefaragniuk. Látszik az igyekezet, de most ez kevésnek bizonyult, a Microprose fenegyereke mutatkozik jobbnak. A készítők pedig mindent bevetettek a siker érdekében. Vadonatúj motorjuk csodálatos grafikával látta el a programot, s az igazat megvallva a sebességgel sem voltak gondjaim. Sima Celeron 300-on és az öreg TNT kártyámmal vígan robogott 800x600-as felbontásban úgy, hogy az összes grafikus beállítás a maximumon volt. Igaz ugyan, hogy a küldetések nagy része sötétben játszódott, s ezért alig lehetett látni valamit, de ne legyünk kukacoskodók, a sötétség leple alatti táj biztosan szépen ki volt dolgozva. (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a program el sem indul grafikus gyorsító nélkül.)

A látszólagos hasonlóság mellett a két játék között alapvető különbségeket fedezhetünk fel. Míg a Mechwarrior 3 inkább szerepjátékra hasonlít, addig a Heavy Gear 2 az akciójátékokhoz áll közelebb. Miért is írom ezt?

A Mechwarriorban kezdetben csak egy gyenge felderítő gépet kapunk, s ezt kell küldetésről-küldetésre felfejlesztenünk. Ügyes taktikával még az ellenfél robotjait is megszerezhetjük, tehát a saját fegyvereikkel küzdhetünk ellenük. A Heavy Gearben viszont már a játék elején meg kell határoznunk, hogy melyik Gearrel megyünk, s a váltásra később már nem lesz lehetőségünk. A kézikönyv azzal a magyarázattal szolgál, hogy abban a világban a pilóták nem szokták váltogatni a robotjaikat, de én ezzel nem értek egyet. Rám kellett volna bízniuk azt, hogy melyik küldetéshez melyik gépet választom. Felderítőként biztosan a Gepárdot részesítettem volna előnyben, míg a rázósabb harci helyzetekben a Kodiakba ugrottam volna be. Aztán ott vannak a fegyverek. Már az első küldetésben az összes közül választhattam, tehát nem maradt meglepetés a végére. Felvettem a legerősebb lézert, a biztonság kedvéért vittem magammal még egy közepes gépágyút, s máris nyerő voltam. Sokkal élvezetesebb volt a Mechwarrior 3 arzenálja, ott a legyőzött klántagok fegyvereit is használhattuk.



További negatívumként kell megemlítenem "végtagcélzás" hiányát. Hiába lövöm az ellenséges Gearek lábát, az csak nem akar lerepülni.

A Black Talonok közül neki van a legerősebb páncélzata. Rendkívül lomha, ezért inkább a tüzérség feladatát látja el a távolból.

DARK COBRA

A Mechwarriorban az volt a legszebb, hogy megfelelő tűzerő összpontosításával egyetlen lövéssel ki lehetett lőni még a legerősebb Mech alsó végtagját is. Újdonságként hat viszont a kúszás bevezetése. Ez volt az a rész, amely előtt bizony meg kell emelnem a kalapom. Minden Gearhez lopakodás érték tartozik. Ez utóbbi jelentősen megnövekedik, ha letérdelünk, illetve lefekszünk a robottal. Ilyenkor az ellenséges radarok nem észlelik a jelenlétünket, tehát nem is lőnek ránk. Ezt a szintet még a lokátor használata is befolyásolhatja, aktív radarral jóval nagyobb az esélye annak, hogy az ellenfél kiszúrjon. A Mechwarriorhoz hasonlóan itt is lehet igen jó hatékonysággal nagyítást használni. A lopakodást és a zoomolást együtt használva egész tűrhető eredményeket lehet elérni. Túl jókat. Gyakran előfordult, hogy a katasztrofális veszteségek elkerülésének érdekében egyedül vágtam neki a küldetéseknek. Érdekes módon sokkal jobb eredményeket értem el, s még csak meg sem sebesültem. A társakra nem nagyon lehet számítani, bár a parancsokat meglepő módon teljesítik. Gyakran előfordult viszont, hogy a felderítő küldetések során vigyázatlanul behatoltak az ellenfél által ellenőrzött területre, s máris ugrott a misszió. A feladatok viszont meglepően változatosra sikeredtek. A küldetések több részből állnak, s gyakran a teljesítés során változnak. Komoly gond viszont az, hogy nincs menet közbeni mentés. A fejem tudtam volna a falba verni, amikor húsz perc játék után a túlságosan éber tornyok szitává lőttek, s kezdhettem előről az egészet.

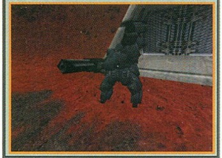
AZ IDEÁLIS GEAR KIALAKÍTÁSA

A Heavy Gearben minden küldetéshez tartozik “threat value” érték. Ez határozza meg, hogy mennyi fegyverzetet, illetve kiegészítő felszerelést pakolhatunk a Gearünkre. Kerettúllépés esetén a program nem enged tovább egészen addig, amíg le nem szedünk valamit a robotról.

A legelső feladatunk a megfelelő Gear típus kiválasztása. A Mechwarrior 3 alapelveit követve most is a legnehezebb Geart, vagyis a Dark Kodiakot választottam. Igaz ugyan, hogy nem olyan mozgékony, mint a Cheetah, viszont sokkal strapabíróbb.

A páncélzata két és félszerese a Cheetah-nak, de ettől függetlenül a nehéz terepen gyorsabb. Megfelelő támogatással ideális támadó robot.

A nagy kedvenc. Iszonyú tűzerő, páncélzat, alacsony sebességgel párosulva. Kevés ellenfél képes szembeszállni vele.



DARK KODIAK

Hajszállal erősebb motorral és páncélzattal lett felszerelve, mint a Black Jaguar. Hozzáértő kezekben halálos fegyver.

DARK MAMBA

Főként felderítési feladatokra használható, könnyű Gear. Minimális páncélzat és fegyverzet, maximális mozgékonysággal párosulva.

DARK CHEETAH

Közepes páncélzattal és fegyverzettel felszerelt támadó Gear. Ő képviseli a Terra Nova hadsereg gerincét.

DARK JAGUAR

Tapasztalataim alapján ebben a játékban sokkal több páncélzatra lesz szükségünk, még ha ez a mobilitás kárára is megy. Ezután választunk fegyvert. Minden típus hat felfüggesztési ponttal lett felszerelve, de ezek közül csak nagyon keveset kell használnunk. Mondanom sem kell, hogy a legjobb a nehéz pulzáló lézerágyú, amely iszonyatos sebzést okoz, bár a tűzsebessége hagy némi kívánnivalót maga után.
A hatósugara viszont kiváló, már a távolból megsemmisíthetjük a kellemetlenkedőket. Másodlagos fegyverként tudom ajánlani a közepes gépágyút, amely iszonyatosan gyorsan ontja magából a lövedékeket, de csak közepesen sebez. Ezt a fegyvert csak végszükség esetén használom (a lézer megsemmisül, vagy elfogy a naftája). Lesz olyan küldetés is, ahol tilos távolsági fegyvereket használni. Ilyenkor jön jól a vibrobalta. Ennek a legnagyobb a sebzése, viszont közel kell kerülnünk az ellenfélhez, ha használni akarjuk.

Ezután jön a Gear alaptulajdonságainak meghatározása. Itt állíthatjuk be a mozgékonyságot, a páncélzatot, a radarok hatékonyságát és a tűzvezérlés minőségét. Érdemes ezekből mindent a maximumra rakni, kivéve a tűzvezérlést. Ennek legerősebb fokozata már csak az utolsó küldetések felé használható a magas "threat value" miatt.

Befejezésül előnyt, illetve hátrányt okozó kiegészítőkkel be kell töltenünk 11 pozíciót. Itt lehet trükközni a "threat" pontokkal. Magas érték esetén elég, ha hozzáadunk néhány negatív dolgot a gépünkhöz, s máris nekivághatunk a missziónak. Itt érdemes a küldetés típusának megfelelő kiegészítőket választani. Értelemszerűen a gravitációs berendezést csak az űrküldetésekben kell használnunk, földi missziókban csak a helyet foglalja.

Miután elkészültünk, indulhat a móka. Minden fontosabb tudnivalót elmondanak az eligazításon, bár az is előfordulhat, hogy a feladat menet közben megváltozik.

TIPPEK, TRÜKKÖK

▣ Űrküldetések esetén a talpunkra szerelt hajtóműveket tudjuk használni. Kicsit nehéz megszokni, de három-négy próbálkozás után nem lesz gond.

▣ Fagyott és sima talaj esetén érdemes bekapcsolni a másodlagos futóművet, amely nem más, mint egy óriási görkorcsolya. Így a sebességünk akár 50%-kal is magasabb lehet.

▣ A kisebb szakadékokat a jump-jettel át tudjuk ugratni.

▣ Az aktív radart csak egy pillanatra szabad bekapcsolni, ezután az ellenfelek már passzív módban is látszanak.

▣ Amikor csak lehetőségünk adódik, kerüljük el a közelharcot. Sniper módban kilométerekről elintézhetjük ellenfeleinket.

▣ Elméletileg felvehetjük az ellenfél elejtett fegyvereit, nekem viszont eddig még nem volt erre szükségem.

VÉLEMÉNY

Mint az már a cikk elején kiderült, nekem a Mechwarrior 3 jobban bejött, mint a Heavy Gear 2. Az valahogy sokkal jobban visszaadta azt a hangulatot, amelyet az ember elvár az óriásrobotos játékoktól. Ott megvolt az az érzés, hogy igazi pusztító gépezetet vezetek. Sajnos ez a Heavy Gear 2-ben még csak nyomokban sincs meg. Ettől függetlenül határozottan kellemes program (sokkal nehezebb, mint a Mechwarrior 3), amely biztosan az eladási listák élén fog végezni.

Mocsy

89%

3DFX D3D

Activision / www.activision.com / www.hg2nn.com

Pentium 166 / 64 MB RAM / 530 MB HDD

92%

85%

90%

A DANUBIUS RÁDIÓ

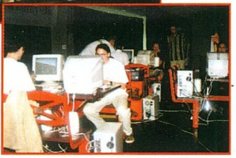
ÉS AZ ECOBIT

BEMUTATJA:

I. Országos Szimulátor Verseny 1999

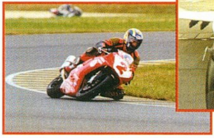
Ha szereted a motoros, autós és repülős szimulátorokat, akkor miért ne mutatnád meg mindenkinek?
Az I. Országos Szimulátor Verseny lehetőséget nyújt arra, hogy profi pilótákkal küzdj, s a tehetséged hihetetlen nyereményekre váltsd!

Elődöntők július 31-től november 6-ig minden szombaton



Képes beszámoló a sajtó számára rendezett elődöntőről, ahol is hatalmas küzdelem alakult ki a lapok által delegált versenyzők között. A PC GURU is továbbjutott, az eredményekről a következő számban olvashattok részletesebben.

... és egy-két csigázó felvétel, hogy mire is számíthatnak a nyertesek...



A versenyben szereplő játékok, időpontok és nyeremények:

Jane's F15	VII.31.	IX.4.	**I. Repülés vadászgéppel + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback joystick + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
F16 Agressor	VIII.21	X.2.	
World War II. Fighters	VIII.7.	IX.11.	
Israeli Air Force	VIII.28.	IX.25.	
F16/Mig29	VIII.14.	IX.18.	
GT Sports Car	VIII.21.	IX.11.	**I. Részvétel világbajnoki rally futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya
Nascar Revolution	VIII.7.	IX.4.	
NFS III	VII.31.	VIII.28.	
NFS IV	IX.18.	X.2.	
F1 Racing Simulator	VIII.7.	IX.25.	
BreakNeck	VIII.14.	IX.25.	
Testdrive 5	VIII.21.	IX.11.	
Superbike Championship	VIII.14. VII.31.	IX.4. IX.25.	**I. Részvétel világbajnoki Superbike futamon + ORCA HL-K számítógép új Intel PIII processzorral** II. Force Feedback versenykormány + Intel PIII processzor + alaplap III. Voodoo 3 grafikus gyorsító kártya

Köszönet támogatóinknak:

ELECTRONIC ARTS™ DANUBIUS RÁDIÓ HERTA intel inside pentium®!!! PC GURU CHIP

Nevezés: A kiválasztott játékok dobozáról kivágott vonalkódot ragaszd fel a kitöltött nevezési lapra, és küldd el címünkre.
További információt találsz a Danubius Rádió honlapján, továbbá a PC-Guru és a CHIP hasábjain és az Ecobit forródrótján. Tel.: 351-3078.

A versenyre jelentkezőket a pontos időpontokról és helyszínekről, illetve program beállításokról és szabályokról a jelentkezési lapon feltüntetett levél vagy e-mail címben személyre szólóan értesítjük. A repülőgép szimulátorok győztesének nyereménye repülés vadászgéppel, amihez részleges repülőorvosi vizsgálat (egészségügyi alkalmasság) és 18 életév betöltése a feltétel.

A jelentkezési lapot a kartonon találod!

Descent 3

VIHAROS NYITÁNY

A következő cikk leplezetlen célja az olvasótábor megosztása. Akkor, minden egyéb bevezető nélkül, bele is vágok.

Soha nem tudtam megérteni azt az őrült fanatizmust, mellyel egyesek akár napi 10-12 órán keresztül képesek FPS-ekkel játszani. Pontosabban: az egészet elindító Wolfenstein 3D-től kezdve napjaink Quake III tesztverziójáig bezárólag bármivel. Egy kezemen meg tudom számolni azokat a shootereket, melyekkel több órát képes voltam a monitor előtt eltölteni. Számomra még ma is felfoghatatlan, hogy egyeseket mi motivál ebben az esztelen és monoton gyilkolászásban. A vér, a trancsírozott holttestek, a színtiszta agresszivitás jelenléte minden jellem fejlődését (főképp a kiskorúakét) kisebb-nagyobb mértékben eltorzítja...

...1995-öt írunk. A Doom nevű vírus hihetetlen tömegével szedi áldozatait. Én azonban tartózkodom, valami nem igazán nyeri el tetszésemet a teljes 3D-s szabadságot hirdető játékban. Egészen pontosan az, hogy ez a 3D voltaképpen nem más, mint 2,5. Aztán, számomra az év meglepetését okozva, bombaként robbant "a Játék". A Parallax Software programozói Descent névvel ellátott művében feladatunk a Pyro névre keresztelt, kisméretű űrhajó vezetése és küldetésének sikerre juttatása a néha igencsak nyakatekert bányajáratokban. Részemről ez volt az első igazi háromdimenziós játék: nemcsak a reflexeinket tesztelte, hanem – végre! - tájékozódási képességünket is igénybe vette. Teljesen felszabadulttá tett, többször végig is játszottam. 1996-ban a második rész számomra az év csalódásainak egyike volt. Máig nem tudom miért, de elégedetlen voltam vele, és gyorsan félre is löktem. Az első konkurens, a Forsaken 1998-ban jelent meg. Az Acclaim nevével fémjelzett játékból manapság senki sem emlékszik másra, csak az akkor még formabontóan gyönyörű grafikára. Mondhatnám, nagyobb volt a füstje, mint a lángja. Már-már kezdtem azt hinni, hogy az Interplay nem aknázza ki azt a potenciált, amely a Descent alapötletében rejlik. Megnyugodtam, amikor hallottam a harmadik rész érkezéséről. Most, megforgatva ezt a két ezüstszínű korongot, nem mondhatok mást, csak azt, hogy az élmény, amelyet ez a játék nyújt, számomra még mindig több a legmenőbb FPS-eknél.

NYUGODT ÁTVEZETŐ RÉSZ

Mit is kapnak azok, akiket ez a játék elcsábít?

Csakis kellemes fegyverarzenál terén 20, jól elkülöníthető bajtársat (régi, jól bevált fegyverek és vadonatújak egyvelege). Egyelőre három repülhető, egymástól jelentősen eltérő űrhajótípust. Csodálatosan rugalmas irányítást és kezelést. Elképesztő részletességű és látványos grafikát (bővebben később). Nagyon jó mesterséges intelligenciát. Tartalmaz minden, ma létező multiplayer játékformát élvező támogatást és változatos játékmódokat. Egyetlen gyenge pontként a véleményem szerint közepes aláfestő zenéket említem meg. A hanghatásokat illetően ismételten onthatnám a magasztaló jelzőket, de megoldom inkább egy benyomásokat. A tények talaján maradva 15, egyenként is gigantikus méretű pályát, megtoldva két bónuszpályával. Több mint 30 teljesen új ellenfelet, mintegy 5 db főellenféllel megtámogatva. A szóval: szuperek. Különösen a különböző környezetek (szűk járat, nagyobb terem, szabad ég) jól elkülöníthető effektjei fogják meg az embert. A "Dolby Surround" logo

meglobogtatása nem reklámfogás tehát.

Az épületes történet soha nem volt jellemző az akciójátékokra. Nem mondom, hogy most ez másképp van, de ez a meglepetésekben bővelkedő, fordulatos (orgyilkosság, árulás, látogatás a Mars őslakosainál, űrhajó kicserélésének lehetősége stb.) küldetéssorozat az átlagból azért kiemelkedik. Főellenfelünk még mindig a sorozat atyaúristene, a PTMC, illetve ennek a vállalatnak egyik pénzéhes vezetője. Utunk során azokat a robotokat kell elpusztítanunk, melyeket megfertőzött a rájuk szabadított ismeretlen vírus. Az első misszió befejezésével senki se váljék csalódottá, én úgy érzem, szándékosan tették könnyűvé. Szükség volt olyan részre, amelyben a Descent-sorozat újsütetű pilótajelöltjei is kellően elsajátíthatják az irányítást. A következő küldetéseket garantáltan nem fogja senki első nekifutásra 10-15 perc alatt teljesíteni! Minden egyes küldetés képes olyan többletet magával hordozni, hogy a belül bujkáló kisördög mindig azt mondatta velem: "na, még ezt a pályát befejezem". Ezt pedig már minden hardcore gamer tudja, hogy mit jelent: újabb, igen rövidre sűrített alvásprogramot, melyet személyem egyszerűen csak sprintalvásnak titulál. Miért is akartam mindig tovább- és továbbjátszani? A

pályákon a feladat már nemcsak a különböző kulcsok megkeresése, hanem az igen széles spektrumon mozgó elsődleges és másodlagos

célok végrehajtása. Azaz: személyi adatok letöltése számítógépekből, dr. Sweitzer szöktetési akciója, adatok továbbítása, objektum védelme, lezuhant űrrepülőgép felkutatása, logikai feladványok és még sorolhatnám. A legszebb az egészben, hogy végre misszió közben is kapunk újabb feladatokat, ahogy ténykedésünknek köszönhetően a helyi viszonyok fokozatosan változnak. Az út, amely Hellion legyőzéséig vezet, ezer és ezer elpusztított roboton, mély szakadékokkal övezve és görcsbe merevedett ujjperceken vezet keresztül.

FOKOZÓDÓ DÜH

Ideje visszakanyarodnunk a grafikához. Nem értem az embereket, miért isteníti mindegyikük a Quake III motorját és az ő állítólagos Bezier-görbéit. Szerintem a Descent 3 minimum, még egyszer hangsúlyozom, minimum állja az összehasonlítást az id fenegyerekével. Ez az igazi 3D: káprázatos effektekkel (tükröződések, színes fények, füst, köd!!!, eső stb.), nagyszámú, részletekben gazdag ellenféllel,

nagyfelbontású textúrákkal, ultra-komplex építményekkel és hatalmas méretű pályákkal ellátva. Aki az Outrage grafikusai után újat szeretne mutatni, annak bizony igen szoros gatyamadzagra lesz szüksége.

Mindent tetéz az a forradalmi újítás, ahogyan a FUSIONTM grafikai motor képes a zárt bányajáratoktól kezdve a kopár bolygófelszínnel bezárólag minden feladatot megoldani. Ilyen ezelőtt még nem létezett.

Még mindig zseniális, ahogy a Descent képes úgy lövöldözésre

bírni bárkit is, hogy egyetlen csepp vér hulljék. Teszi mindezt akképpen, hogy senkiben sem merül fel a miért, és senki sem aggatja rá azt a címkét, hogy bizony ez a játék nem más, mint a német Doom II – à la Carmageddon deutsche version. No comment.

ARMAGEDDON

Ez nem rejtett utalás a botrányosan rossz filmre.

Az utóbbi időben az Interplay csillaga töretlenül ível felfelé. Minden a Baldur's Gate megjelenésével indult el. Ennek az útnak újabb mérföldkövét tisztelhetjük a Descent 3-ban.

Tiszta szívből remélem, hogy ez a sorozat itt nem fejeződik be végérvényesen, hiszen ezzel a résszel nem egyszerűen az akciójátékok trónját szerezte meg. Érzésem szerint porrá, szinte hamuvá gyalázta az ellenfeleit, így nem lennék meglepve, ha minden, jelen pillanatban fejlesztés alatt álló FPS jelentős késést szenvedne. Nagyon nehéz lesz ezt az egyjátékos módban biztosított élményt bárkinek is felülmúlnia. Az Interplay pedig hihetetlen hangsúlyt helyez a multiplayer játékra is: augusztus 26. és 29. között kerül megrendezésre Las Vegasban, egészen pontosan a világhírnek örvendő Caesar's Palace mulatóban az 50.000 $ összdíjazású bajnokság!

Tehát armageddon, azaz az Outrage kezében a csúcsfegyver.

Dauby
dauby73@hotmail.com

PC GURU WOW!

95%

3DFX D3D

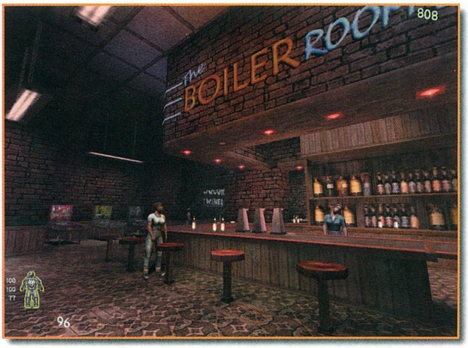
Interplay / www.interplay/descent3.com
Outrage / www.outrage.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 530 MB HDD

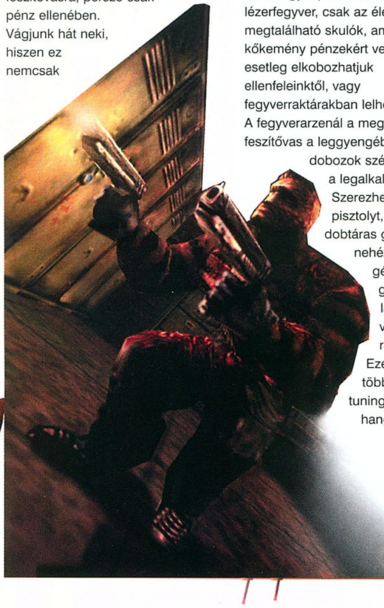
Grafika	98%
Hang	91%
Játszhatóság	95%

Kingpin

Földöntúli idegenek, sosem látott fegyverek és tájak. Ez kicsit már unalmas. Valami emberhez közel állóbb, valóságosabb kellett már az FPS rajongóknak, olyan szerep, amelybe könnyebben beleélhetik magukat. Hát most kamatostul megkapjuk a magunkét, ha belemerülünk a Kingpinben felvonultatott mindennapi, nagybetűs gengszteréletbe.

Egy ködös estét követően, amely a bárban kezdődött, homályos emlékek éltek csak főhősünk meglapogatott agyában. Helyi nehézfiúk, egyik szó a másik után, kemény öklök és még keményebb feszítővasak. Végül a sikátorban - ahol a szemetes kukák között hevert félholtan - sütött hasára a reggeli nap. Igen, ők voltak többen. Vissza kell vágnia, hiszen ha nem is fitten és egészségesen, de az életét meghagyták; igaz, talán csak véletlenül. Ez nem a gondolkodás órája, cselekedni kell. Először puhatolódzunk az utcán, mi is az ábra. Rögtön látni, ki az, akivel szót lehet érteni, és ki az, akinél a fegyver előbb szólal meg. Kezünkben görbe csődarabbal még nem nézünk ki igazán veszélyes gengszternek, ám ezt az első csöves szívesen lecseréli feszítővasra, persze csak pénz ellenében. Vágjunk hát neki, hiszen ez nemcsak egyszerű kocsmai bunyó volt, itt szervezett bandák uralják az utcákat. Nem, nem angyali vagy megváltói szerepkörben robbanunk a köztudatba, hanem a főnöki székbe akarunk beülni!



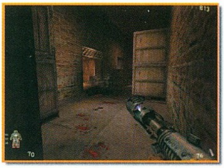


JÁTÉKMENET

A bevezető után nézzük, hogy a várva-várt Quake2 klón milyen meglepetéseket tartogat számunkra. Véleményem szerint a két legrokonszenvesebb hiányosság a nem földi lények és a nem emberi fegyverek nélkülözése volt. Semmi BFG vagy hiper-neutrongyorsítós-lézerfegyver, csak az életben is megtalálható skulók, amelyeket kőkemény pénzekért vehetünk meg, esetleg elkobozhatjuk ellenfeleinktől, vagy fegyverraktárakban lelhetünk rájuk. A fegyverarzenál a megszokott, a feszítővas a leggyengébb, de a dobozok szétverésére ez a legalkalmasabb. Szerezhetünk még pisztolyt, puskát, dobtáras gépfegyvert, nehéz gépfegyvert, gránátvetőt, lángszórót és végül rakétavetőt. Ezeket többnyire tuningolhatjuk is hangtompítóval és egyebekkel. A patkányokat leszámítva minden utunkba akadó egyed két lábú és -kezű, hús-vér ember. Sehol egy csáp vagy egy harmadik szem, egyikük sem köpköd savat, vagy lövell halálos sugarakat a szemeiből. Ha van némi eszünk, nem magányos hősként vágunk utat az ellenfelek között, hisz sok embert lefizethetünk, hogy tartsanak velünk. Az NPC-k (Non-Player Character) igencsak intelligensre sikeredtek: amelyik nem lő rögtön, azzal beszélgethetünk, persze ez sokszor csak üres duma, semmi használhatót nem szűrünk ki. Tőlünk is függ, kihez hogyan szólunk. Ennek negatív módja a beszólás: elküldjük az illetőt melegebb éghajlatra stb. Ha mázlink van, ő csak visszafelesel, rossz esetben fegyvert ránt, így adva tudtunkra, hogy érzékeny lelkületű. A pozitív hozzáállással tudhatjuk meg a legtöbbet, a közömbösség nem igazán célravezető. Az AI-t vagyis az ellenfelek és az NPC-k mesterséges intelligenciáját a Quake 2 Eraser botját készítő Ryan Feltrin alkotta, s ez a mesteri kivitelezésen meg is látszik. Minden ember három zónával rendelkezik. A külső gyűrűbe érve csak néznek minket, mit csinálunk, s ha alapvetően ellenségesek, már támadnak is. A másodikban ha a fegyverünk a kezünkben van, és NPC-vel van dolgunk, csak szólnak, hogy tegyük el. Ha a harmadik zónába érve még mindig szorongatjuk mordályunkat, támadásnak veszik, és tüzelnek vagy elszaladnak.

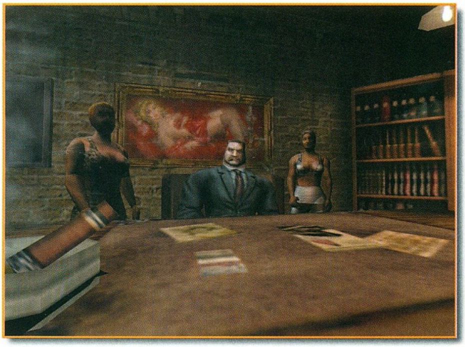
Ha városban vagyunk, találunk boltot és bárt is. A boltban vehetünk különböző fegyvereket, kiegészítőket, töltényeket, egészségcsomagot vagy páncélokat. Minden drága, jól gondoljuk meg, mire adunk ki pénzt. Az igazi élet a bárokban folyik, szól a kőkemény gangsta-rap, s mily véletlen, mindenhol a Cypress Hill lép fel.

Ennek az ismert és műfajában kiváló zenekarnak a muzsikája szól az egész játék alatt, megadva ezzel az ideillő hangulatot. Erre csak nagyon kevés játék zenéje képes. Többnyire a bárokban kapjuk feladatainkat is, és hogy még véletlenül se lőhessük le a kulcsfigurákat, a bejáratnál le kell tennünk fegyvereinket. A fő szál mellett - hogy belőlünk legyen a legnagyobb kartell főnöke - több kisebb küldetést is teljesíthetünk,



melyek jutalmai általában pénz vagy extrák képében érkeznek.

Összesen 24 pályán kell szó szerint végigvergődnünk, mivel a játék nagyon nehéz. Elsőre ez a 24 térkép talán kevésnek tűnhet, ám ha egy picit is belekóstolunk, a fő gondunk már nem ez lesz. Ha egy-egy nagyobb lélegzetvételű részt teljesítettünk (kb. 4-5 pálya), átvezető animációt kapunk, amely saját engine-nel készült, de ez nem baj, hiszen a grafika egyébként gyönyörű. A szereplők szája nem mozog ugyan (a Half-Life-ban tökéletesen mozgott!), de a kameraállások és a textúrák olyanok, hogy ez nem igazán zavaró. Ha jól teljesítünk, és sehol sem lyuggatnak szitává, álmunk valóra válhat. Ám az utolsó pillanatban a főgonosz nője meglóg, ezzel biztosítva a játék folytatását.



KIVITELEZÉS

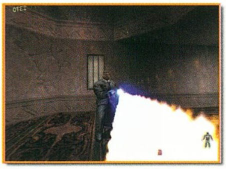
Az alapmotor a Quake 2-é, de csak nehezen ismerünk rá. Olyan grafikai megoldások kerültek terítékre, amelyektől a Kingpin méltán vághatja zsebre a legjobb grafikájú Quake2 klón címet. A megvilágítások, a valós idejű, tökéletes árnyékok, a színes fények profi használata, továbbá a sok-sok poligonból álló tárgyak, szereplők, akiknek ténylegesen ember alakjuk van, szép teltek vagy éppen szép erősek, de mindenképpen lekerekítettek, és kiváló motion capture csontvázakat kaptak, mind-mind ezt támasztják alá. A lángszóró és a rakétavető grafikája a legtökéletesebb, élethűen félelmetes látványt nyújt mindkettő. Az előbbi használatakor az ellenfél begyullad, rohangál és ordítozik, addig nem is tud tüzelni ránk. Elképzelhető, hogy túléli az égést, s akkor újult erővel folytatja ellenünk a harcot. Ha biztosra akarunk menni, érdemes néhány lövedéket beleereszteni a még égő egyedbe. A hangeffektek nagyjából térben szólnak, vagyis a program visszhang és egyéb hatásokat is alkalmaz. A furcsa ebben, hogy még csak véletlenül sem használ 3D-s hangkártyát ehhez, mindent szoftveres úton old meg.

MULTIPLAYER

A többjátékos üzemmód a megszokott minőségi Quake2 típusú: ebben is megtalálható a mindenki-mindenki ellen hajhúzás, továbbá újdonságképp a különleges CTF csapatjáték (Team Play, Capture The Flag) is. A rivális bandák rendelkeznek egy-egy széffel a pálya két különböző helyén. A feladat abból áll, hogy megtöltsük pénzzel csapatunk szekrényét. Persze, az igazán nagy fogás a másik kartell széfje, érdemes némi kockázatot vállalni a kifosztásáért. A botokat meghagyták a külső fejlesztőknek, ám kapunk pályaszerkesztőt, amely el is kél, hiszen sajnálatosan kevés pálya áll rendelkezésünkre. A nemsokára megjelenő Unreal Tournament és Quake3 Arena árnyékában nem jósolok nagy jövőt a multiplayer résznek, hisz vélhetően mindenki inkább az újabbakkal fog majd játszani.

Mindent összevetve a játék valamennyi tekintetben kiváló, a történet elfogadható, az engine szuper, a zene és a hangeffektek remekek, a többjátékos üzemmód megszokottan jó. A sok, apró figyelmességnek és javításnak köszönhetően a játék még a vége felé is élvezetes. Talán kicsit rövidnek tűnhet, ám olyan nehéz, hogy még így is sokat el fogunk bíbelődni, mire magunk alá gyűrjük a főellenséget. Telepítéskor ugyan megválasztható, hogy a játék alatt elhangzó szövegek mennyire legyenek kemények, ennek ellenére a program szigorúan 18 év felettieknek készült. Néha az AI nagyon okosnak látszik, máskor pedig perceket azért kell vesződünk, mert egyik emberünk beakadt az ajtófélfába. Kicsit sokat tölt pályák átlépésekor, és ezt végig kell várnunk akkor is, ha boltba vagy bárba akarunk bemenni. FPS megszállottaknak kötelező darab: akinek a Half-life tetszett, az a Kingpinért is oda lesz. Ha már eleged van a nem emberi ügyekből, szereplőkből, fegyverekből, feltétlenül nézd meg, tetszeni fog.

Martinm
martinm@umszki.hu



Mig Alley

Valahányszor Mocsy azzal hív fel, hogy olyan szimulátor jött, amely a koreai eseményeket dolgozza fel, rögtön megdobban a szívem, hogy most végre eljött az alkalom, és akkorát repülök, hogy ahhoz képest a holdutazás csak lábjegyzet lesz a Guiness könyvben. Azután a gyomrom rögtön görcsbe is rándul, mert eszembe jut, hogy a Chuck Yeager program óta semmi játszható nem került a kezembe ebben a témában.

Az pedig szomorú, hogy a helyzet egyáltalán nem is akar változni (nyugaton, amitől a hangulatom pedig itt keleten lesz rossz).

Aki még ezek után is reménykedne, hogy valami morbid tréfával kezdtem volna, azt megnyugtatom, hogy csak a valóság mélységesen sötét képét festettem le.

A Mig Alley-ben minden adott volna ahhoz, hogy még így nyáron is képes legyen becsalni a pótvizsgára készülőket a balatoni stégekről. A kezdet is igazolni látszik a remények megalapozottságát, bár a néma bevezetők bármilyen szépek is, soha nem túl bíztatók. Ennek ellenére a beállítások széles tárháza és a hadjáratok bevezetőjéhez tartozó archív felvételek azt az érzést keltik, hogy nem összecsapott játékról lesz szó. A "quick combat" és "hot shot" lehetőségeknél lehet először találkozni a mély depressziót okozó jelenségek előfutáraival. Amikor leültem tesztelni, arra gondoltam,

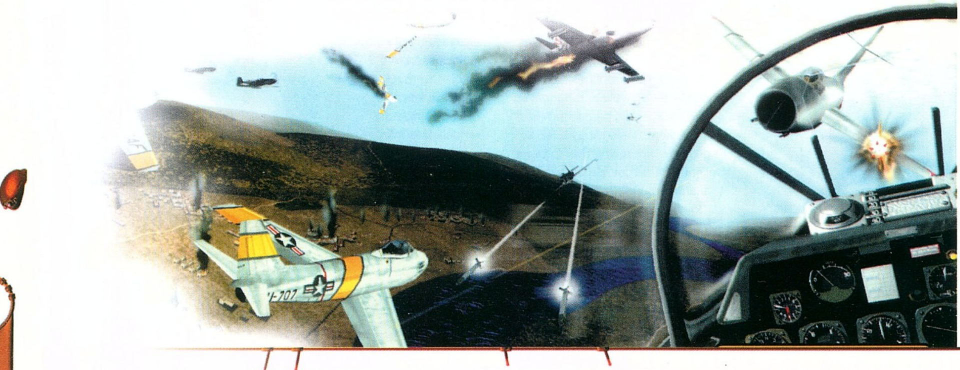
lássuk először a grafikát, a gyorsaságot és a repülési modellt. Ehhez pedig négy-négy elleni kis légi harcot választottam. Az eredmény a tízes skálán fixen az X-tengely alatt található. Az még hagyján, hogy hébe-hóba lelőttek, de az már túl sok volt, hogy hozzám képest a szélkavarta őszi avar is stabilan repült. Az történt ugyanis, hogy az első ellenséges gépet szinte minden alkalommal gond nélkül éretté tettem a leselejtezésre, majd nekiláttam, hogy biztosítsam a kis győzelmi jelvények teljes felhasználását. Ez a gyakorlatban annyit tett, hogy utánavetettem magamat a legközelebbi ellenséges gépnek. Azaz csak vetettem volna. Ugyanis a Migek szinte utolérhetetlenekké váltak, ha pedig mégis beértem őket, akkor alapgázon is túlcsúsztam rajtuk, bármivel is próbálkoztam. Mindez persze nem lett volna tragédia, de a fordulóharc újabb kínos

meglepetést hozott. A gépem ugyanis szinte rögtön átesett, ahogyan emelkedni kezdtem, vagy amikor húzott fordulóval próbáltam az ellenség mögé kerülni. A hajtómű úgy viselkedett gázadáskor, mint a bélrendszer a babfőzelék hatására: a hangja rettentően markáns lett (ha lenne szagkártya a gépben, akkor kétségkívül a surround érzés is tökéletes lett volna), de tolóerőt azután egy grammot sem fejtett ki. Ilyenkor pedig szépen aláhullottam, mint a krumpliszsák a tízedikről.

Miután a kezdeti kudarcok erősen megviseltek, és a hangom meglehetősen rekedtessé vált a készítők koncepciójára tett keresetlen megjegyzéseim következtében (szokásom a játék közbeni verbális véleménynyilvánítás, amit a tetszésindexemmel fordítottan arányos hangerővel teszek), egy időre félretettem a programot, hogy a vélhetően később kibontakozó erősségeit ne a kezdeti csalódás előítéletétől vezetve, elfogultam értékeljem.

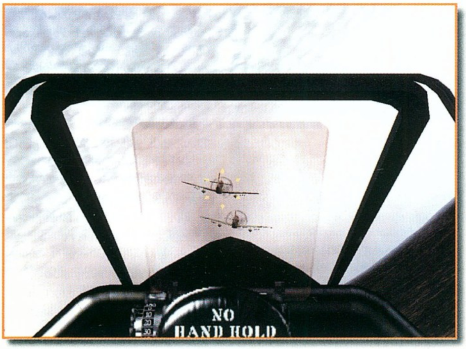
A várakozás azonban időpocsékolásnak bizonyult, mert a hadjáratok során sem derült fény a játék - addig titkoltnak hitt - értékeire.

Az eligazításhoz megtekinthető térkép esetén mindig rossz előérzetem van, ha négymillió külön gomb szolgál arra, hogy fegyvernem és rendfokozat szerint különválogatva megtekinthessük az ellenséges és baráti erők elhelyezkedését, főleg, ha



csoportosításukat a bevetések útvonala messze elkerüli. Kicsit olyan ez, mint a Flight of the Intruder című filmben, amelyben a bombázógépek személyzete tudta, hogy éjszakáról-éjszakára a puszta őserdőt fogja támadni.

Mindenestre elolvastam a körítésnek szánt helyzetleírást, majd a bevetés célját ismertető részt. Azt gondoltam, hogy most már igazán történnie kell valami jónak, de ezzel is csak a határtalan naivitásomról tettem tanúbizonyságot. A "quick combat" után már nem ért sokkolóan, hogy egyetlen műszer



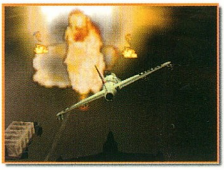
sem látszik a képernyőn, ha pedig lenézünk a műszerfalra, akkor fogalmunk sem lehet a kinti világról, nem is beszélve arról, hogy a műszerek kidolgozottsága nem éri el Woody Allen felsőtestéét sem.

A felszálláskor jelentkező kóválygással talán a motor (F-51) félrehúzását akarták imitálni, szerintem kevés sikerrel. Mindegy. A gép a levegőben volt, és reméltem, hogy az észak-koreaiak legnagyobb bánatára teszi azt. A feladat szerint egy tankoszlop előrenyomulását kellett volna megakadályozni. Mivel a gépek navigációjára nem fordítottak figyelmet, úgy gondoltam, lekövetem a kötelék valamelyik gépét, azután ha az elkezd lőni, akkor tudom majd, hogy a randi összejött. Az első ilyen próbálkozásom eredménye vad egyhelyben kergetőzés lett, mert az egyik előrecsúszott kísérőm mögé próbáltam beállni. Másodszorra sem jártam sikerrel, mert akkor egy, a vakvilágba induló négymotoros bombázót követtem, amíg el nem értük a tengert. Harmadszorra megpróbáltam a térkép alapján eltalálni a célpontig, de a készítők könnyítésképpen semmit sem jelöltek rajta a felszínen (nem ugyanaz, mint a domborzat) és a kurzuson kívül. Ráadásul a gépünk sziluettje épp olyan kék, mint az összes többi kísérőé.

Végül, utolsó kiáltásként kipróbáltam a Luftwaffe Commander óta ismert ugrás a következő töréspontra lehetőséget, hogy még ebben az életemben harcba keveredhessek. Mivel a töréspontok közül az egyik nagyobb volt a többinél, úgy gondoltam, ott lesz a tett színhelye (de a hely inkább hűlt volt). Bár valaki (az irányítás vagy valamelyik kísérő) azt hajtogatta, hogy itt az ellenség, sőt az egyik pilótánk ki is ugrott a zuhanó gépéből, én semmi jelét nem láttam a keresett harckocsiknak. Persze, szívós fajta vagyok, és nem adtam fel. Félórai körözés után észrevettem néhány gyanús árnyalatú pixelt a talajon. Aha, mondtam, és természetes reakcióval lőni kezdtem a területet, mire kiderült, hogy a fél tucat pötty baráti egység. Felmerült bennem, hogy tisztességes háborúban az ellenség sem lehet messze az ádáz harc helyétől, de az egyre nagyobb körök sem hoztak sikert a felkutatásában. Talán a sors fintora vagy a készítők perverzitása, hogy a tájon szétszórtan fellelhető tárgyak egyetlen csoportját 3D-s fák alkotják. Amikor ezekre rácsaptam, mint szomjazó sivatagi vándor az oázis délibábjára, a csalódás akkora volt, hogy nem maradt több erőm, és lélekben (meg persze a gyakorlatban, mert rettentő praktikus fajta is vagyok) feladtam a küzdelmet.

A Mig Alley nálam témakörönként és az abszolút kategóriában is elvitte az év leggyengébb szimulátora címet. Grafikai szempontból a képcsőhibás "junoszttyal", repülési modell terén a gőzmozdonnyal és a hangulat tekintetében a legsötétebb siralomházzal kelhetne versenyre. Azt ráadásul még nem is említettem, hogy a program alapos rendszerességgel magától ki is lép a Windowsba. Persze, még ez a funkció sem tökéletes, mert az egyetlen jó pontot akkor könyvelhetné el magának, ha legalább ilyenkor auto uninstall is lefutna.

Végezetül egy kis témaváltás mini levrov formájában. Aki ír nekem, attól előre is türelmet kérek, mert a nyári időszakban nagyon kevés az időm, de ígérem, hogy senkit sem hagyok válasz nélkül. Ha pedig kritikát írna valaki, annak is örülök, mert szívesen veszem, ha az jogos.

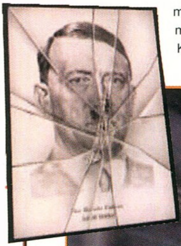


Boy

Hidden and Dangerous

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR – "WIR GEHEN GEGEN ENGLAND..."

1942... Felépülve az előző év telén elszenvedett jelentős veszteségeiből, a német Wehrmacht újult erővel tör előre a dél-orosz sztyeppéken. Hitler elsődleges célja nem kevesebb, mint hogy megszerezze a Kaukázus mellékének gazdag olajmezőit, így biztosítva hadseregeinek a háború folytatásához nélkülözhetetlen fekete aranyat. Az offenzíva másodlagos célja Sztálingrád bevétele, a volgai teherforgalom teljes megszüntetése, a Szovjetunió egyik legfontosabb gazdasági ütőerének elvágása. Mindeközben egy másik hadszíntéren Rommel tábornok "Afrika Korps"-a sikert sikerre halmoz, szinte végigűzve az angol csapatokat a líbiai partvidék teljes hosszán. A németek által megszállt Európa azonban szokatlanul nyugodt, az angolok által támogatott ellenálló csoportok akciói nyomán fegyverropogás és távoli robbanások zaja csak néhol töri meg az elnyomás nyomasztó csendjét... A kontinenstől elszigetelt szigetország egyik szigorúan titkos keretek között működő katonai szervezete, az S.A.S. létrehozói szerint a helyzet megérett a gyökeres változtatásra. Hamarosan brit katonákból és nemzetközi önkéntesekből álló, különlegesen kiképzett csoportok indulnak az ellenséges vonalak mögé, hogy pokollá tegyék a legújabb kori teuton hódítók létezésének minden percét...



AZ ALKOTÓK, ÁLTALÁNOS ÁTTEKINTÉS – CSEHSZLOVÁKIA VS. III. BIRODALOM 1:0

Nos, a cseh és szlovák alkotóművészek által létrehozott Illusion Softworks jóvoltából a Hidden&Dangerous megvásárlása mellett döntő játékos akár a fenti események gyújtópontjába is kerülhet. A program fejlesztése az elsősorban rendkívüli igényességgel kivitelezett II. világháborús szimulációiról (Eastern Front I-II, Operational Art of War stb.) elhíresült TalonSoft gyámkodása alatt zajlott, míg a terjesztés kényes feladatát a szintén nem egészen ismeretlen Take 2 vállalta magára. A két nagynevű piaci szereplő támogatását is maga mögött tudható Illusion Softworksnek így minden esélye megvan arra, hogy a magyar illetőségű Digital Illusion (Imperium Galactica) és a főleg lengyel programozók munkásságát népszerűsítő Topware Interactive (Get Medieval, Knights&Merchants, Robo Rumble stb.) által kijelölt úton haladva tovább öregbítse régiónk hírnevét.

Természetesen a program megjelentetésével kapcsolatos mindenfajta erőfeszítés hiábavalónak bizonyulna, amennyiben a Hidden&Dangerous nem hordozná magában a sikeressé váláshoz elengedhetetlenül szükséges potenciált. Szerencsére a magát azonnal az eladási listák élmezőnyébe katapultáló alkotás nemcsak a játékélmény (általam már előzetesen megelőlegezett) magas színvonalát biztosítja számunkra, hanem azt a megfoghatatlan, szinte "mágikus" többletet is, amely a H&D-t kiemelve a szürke sokaságból, azonnal az általam tisztelt legnagyobb klasszikusokkal (Civilisation, Elite: Frontier, Total Annihilation) helyezi azonos szintre. A program ugyanis a 3D akció és valósidejű stratégia stílusok ez idáig általam látott legtökéletesebb ötvözete, amely meglepő élethűséggel rekonstruálja a frontok mögötti láthatatlan háború névtelen hőseinek történetét. Összehasonlítási alapként a hasonló téma következtében leginkább az Eidos színeiben megjelent Commandos: Behind Enemy Lines, míg a kivitelezés módját tekintve a Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six kínálkozik: amennyiben az elménkben olyan, a fenti programok szinte minden előnyös tulajdonságát felvonultató, ám azok gyengeségeit jórészt nélkülöző alkotás körvonalazódik, nos, akkor megtettük az első lépést a Hidden&Dangerous lényegének megértéshez.

SZEREPLŐK, KÉPESSÉGEK, SZEMÉLYISÉGMODELLEK – "ICH BIN EIN MANGELHAFTER RESERVIEST."

A Hidden&Dangerousben egy 4 fős, brit S.A.S. alakulat 6 hadszíntér összesen 23 küldetésén keresztül történő irányítása jut osztályrészünkül. A nagy elõd Commandostól eltérően azonban az akcióink emberanyagát adó katonák

nem pusztán névtelen, egyes foglakoztatási kategóriákat képviselő arctalan egyedek, hanem olyan, önálló személyiséggel és élettörténettel bíró, virtuális hús és vér alkotta emberek, akiknek karakterisztikája komoly befolyással bír az események menetére. A szereplők között éppúgy megtalálható a háborút a kezdetektől végigharcoló hivatásos katonatiszt, mint a történelmi események szeszélye folytán a hadseregbe kerülő egyetemi oktató, a fasiszta elnyomás elől menekülő lengyel emigráns, vagy az S.A.S.-be kalandvágyból belépő egykori kétkezi munkás, ami további sajátos hangulatot kölcsönöz a programnak.

A Hidden&Dangerous a minden szereplőre jellemző egyéni személyiségjegyek mellett a következő öt alaptulajdonság segítségével modellezi az egyes katonák bevetések alatti reakcióit:

Shooting – Alakulatunk tagjainak lőfegyverek használatában szerzett jártasságának megállapítására szolgál, mesterlövészeink legfontosabb tulajdonsága.

Reaction – Az adott egyén cselekedeteinek gyorsaságát jellemzi, magas százalékos értéke valamennyi bevetésre induló katonánk esetében kívánatos.

Stealth – Embereink rejtőzési és rajtaütési képességiről ad pontos képet, a felderítőink kiválasztását befolyásoló legfontosabb szempont.

Strength – Alárendeltjeink teherbírását jellemzi, magas százalékos értéke jóformán nélkülözhetetlen nehézfegyvereket hordozó katonáink esetében.

Endurance – Segítségével egységünk tagjainak fizikai állóképességéről kaphatunk információkat, a megfelelő szint elérése nagyban megnöveli embereink túlélési esélyeit.

AZ ARZENÁL – "YOU'VE GOT A BIG GUN, TOMMY..."

Az egyes bevetésekben résztvevő katonáink kiválasztásán túl embereink megfelelő felszereléssel történő ellátása is reánk hárul. A Hidden&Dangerous többi összetevőjéhez hasonlóan az alkotók e témához is a megfelelő fokú történelmi alázattal közelítettek, így valószínűleg nem meglepő, hogy a rendelkezésünkre álló arzenálban kizárólag korhű, technikai paramétereiket tekintve igen gondosan modellezett fegyvereket találunk. Az alábbiakban a teljesség igénye nélkül kísérlem meg ezek fontosabb tulajdonságainak ismertetését:

Knife, Fairbairn and Sykes – 1939 óta rendszeresített, mind a "Commandos", mind az S.A.S. alakulatainál széleskörűen alkalmazott szúró- és vágóeszköz. A kékes fénnyel csillogó, hideg acél megfelelő lelki beállítottságú játékosok esetében a hangtalan gyilkolásban, torkok átmetszésében amúgy is jeleskedő katonáink egyik legfontosabb fegyverévé válhat.

Flare gun – Világítórakéta kilövésre alkalmas pisztoly, amely a sötétben maradó területek megvilágítására és jeladásra egyaránt alkalmas.

Binoculars – Szabványos katonai távcső, előzetes felderítésre kiszemelt embereink felszerelésének nélkülözhetetlen darabja. Lencséinek nagyítási fokát (max. 4x-es) az egér hosszanti irányban történő elmozdításával és jobb gombjának egyidejű lenyomásával szabályozhatjuk.

Anti-tank mine – Páncélozott célpontok leküzdésre alkalmas, meglehetősen súlyos (11 kg) akna, amely pusztítását kis területre koncentráltan, ám annál nagyobb hatásfokkal viszi végbe. Tapasztalataim alapján igen kevéssé használható eszköznek bizonyult. Amennyiben lehetséges, küldetéseink során helyettesítsük az aktív célzásra is lehetőséget adó M1A1 páncéltörő rakétafegyverrel.

Mine, anti-P – Habár viszonylag kisebb tömegéből (3,5 kg) kifolyólag a gyalogsági akna látszólag csak csekély robbanótöltet hordoz, mégis eredményesen alkalmazható az akár magányosan, akár csoportosan támadó ellenséges előerővel folytatott küzdelemben.

Time bomb – TNT vagy plasztik alapú, meglehetősen kezdetleges időzítő szerkezettel ellátott pokolgép, amely azonban jó szolgálatot tehet bármilyen ellenséges célpont leküzdésében. A detonátor aktiválását követően 15 másodpercünk maradt a bekövetkezendő robbanás hatósugarának elhagyására.

Camera – Az ellenséges vonalak mögött tevékenykedő különleges ügynökök egyik leggyakrabban használt munkaeszköze. A korabeli csúcstechnológiát képviselő szerkezet egyes küldetésekben az S.A.S. tagjai számára is értékes segítséget jelenthet.

Colt 1911 – Ez az eredetileg tiszti oldalfegyverként funkcionáló, .45 kaliberű, csekély hatótávolsággal (40 méter) rendelkező eszköz inkább csak a felszerelés súlyának további növelésére szolgál, hiszen arzenálunk komolyabb tagjai létének fényében használatának szükségessége erőteljesen megkérdőjelezhető.

Sten gun – A 9 mm kaliberű, brit gyártmányú géppisztoly szinte minden tulajdonságában (160 méteres lőtávolság, mindössze 3,7 kg-os súly) felülmúlja vetélytársát, a német ejtőernyősök által használt MP 40-est, így valószínűleg kevéssé hat a meglepetés erejével, hogy az angol kommandósok körében legnépszerűbb fegyvert tisztelhetjük személyében.

Johnson M 41 – Sokan hajlamosan lekicsinylően nyilatkozni az eredetileg az amerikai hadseregnél rendszeresített, egyszerű gyalogsági puskáról. Valójában ebből a standard géppisztolyhoz képest több mint kétszeres hatótávolsággal (400 méter) rendelkező, 0.30 kaliberű fegyverből a sorozatlövési képességek hiánya ellenére megfelelő kezekben rendkívül hatékony gyilkoló eszköz válhat.

Lee Enfield MK 4 – A brit hadsereg mesterlövészeinek legközelebbi barátja, 0.303-as kaliberrel, 800 méteres lőtávolsággal és sajnos kategóriájához képest meglehetősen jelentős súllyal (4,2 kg). Távcsövének nagyítási fokát az egér függőleges irányú pozicionálásával és jobb gombjának folyamatos nyomva tartásával szabályozhatjuk.

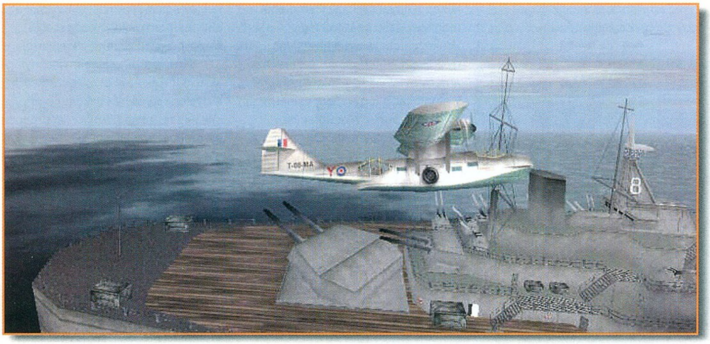
British grenade – Ez a 0,7 kg-os súlyú klasszikus "tojásgránát" már az 1920-as évek óta a brit alakulatok elengedhetetlen felszereléséhez tartozik. Kibiztosítását követően a tervezett dobás hosszát az egér bal gombjának folyamatos nyomva tartásával befolyásolhatjuk.

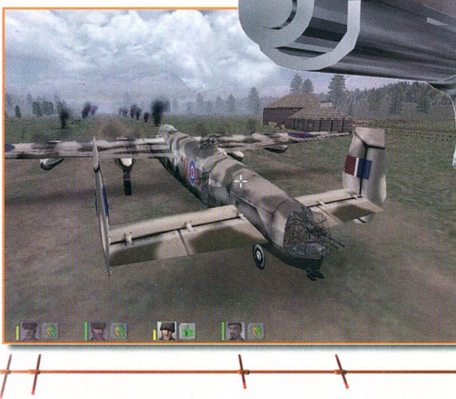
Bren gun – Az angol fegyveres erőknél rendszeresített könnyű géppuska, módosított, ZB 26 típusjelű változata. Kategóriájához képest viszonylag kis tömege (8 kg) ellenére ez a 7.62 kaliberű, 600 méteres hatótávolságú eszköz kiválóan alkalmas akár nagyobb létszámú ellenséges élőerő megsemmisítésre is.

Browning – A brit hadsereg legendás könnyű géppuskája a "Bren gun"-nál lényegesen kedvezőbb technikai paraméterekkel (pusztítóbb tűzerő, 1500 méteres lőtávolság) rendelkezik, azonban a hatékonyság növekedésének ebben az esetben is ára van, hiszen a fegyver arzenálunk legsúlyosabb (14 kg-os) darabja.

Bazooka M1A1 – Ugyan a Hidden&Dangerous adatbázisa szerint a páncéltörő rakétafegyverek kifejlesztése amerikai hadmérnököknek tulajdonítható, valójában párhuzamosan a III. Birodalomban is folytak reaktív lövedékek kifejlesztésére irányuló kutatások. Sőt, amíg a szövetséges hadseregekben mindvégig kísérleti fegyverként tekintettek a "Bazooka"-ra, addig a németek által "PanzerFaust"-nak nevezett eszköz rendszerbe állítására és tömeggyártásnak megkezdésre a "Reich" területén ténylegesen is sor került. Az apró történelmi csúcstatás természetesen mit sem von le az M1A1 értékéből, hiszen a 13 kg-os eszköz személyében kétségkívül a programban fellelhető legfejlettebb technológiájú fegyvert tisztelhetjük.

Az S.A.S. alakulatok alapfelszerelését alkotó angol és amerikai gyártmányú fegyvereken túl természetesen az ellenség előzetesen likvidált katonáitól is zsákmányolhatunk felszerelést, köztük olyan kuriózumnak számító darabokat, mint a német hadseregnél rendszeresített gyalogsági puska, vagy a tréfásan csak "burgonyatörőnek" becézett nyeles kézigránát. Mindazonáltal legnagyobb kedvencemnek a brit kommandósok között valóságos státusszimbólumként funkcionáló Scmeicher géppisztoly bizonyult, amely legnagyobb előnye – hála a néhány lövést követően rendkívül segítőkészzé váló, bár kissé merev német holttesteknek - a szinte kimeríthetetlen lőszerutánpótlás.





A 3D-S MOTOR – AZ ŐRÜLET HEGYEI

Alakulatunk felállításának felelősségteljes feladatán túljutva, rövid töltögetést követően csakhamar elénk tárul a Hidden&Dangerous játéktereként funkcionáló II. világháborús környezet. A cseh és szlovák fejlesztők által szerényen csak "Insanity" – Őrület névre keresztelt 3D-s grafikus motor kétségkívül rászolgált nem mindennapi elnevezésére, hiszen az általa produkált végeredmény megtekintését után valószínűleg számos konkurens cég programozójának elméje borul majd el a nagyfokú irigység következtében. Bombatölcsérektől szabdalt mezők, melyeken kiégett járművek és elszenesedett holtestek sötétlenek, az Appenninek szédítően magas, hóborította csúcsai és örök árnyék uralta völgyei, jég csipkézte peremű norvégiai fjordok, melyek éjsötét vize szédítő mélységek felett örvénylik, elhagyatott falvak, ahol a romba dőlt házak közt hideg szél süvít... - az "Insanity"-nek látszólag semmi sem jelent akadályt, legyen szó akár a lehető legösszetettebb tereptárgyak megjelenítéséről, vagy akár a "motion-capture" technológia révén életre keltett szereplők animálásáról. Habár – elsősorban néhány kisebb vektorhiba következtében - a 3D-s grafikus motor még nem tekinthető teljességgel kiforrottnak, az általa létrehozott látvány segítségével a

Hidden&Dangerous az eddigi legrealisztikusabb virtuális világba enged bepillantást. Az egyes hadszínterekre jellemző sajátos grafikát a küldetések során feltűnő specifikus 3D-s alakzatok (gyárépületek, vasúti hidak, kikötők, települések és katonai létesítmények) színesítik tovább, a rendkívül kedvező összbenyomást pedig a katonáinkat körülvevő környezet hanghatásait nagyszerűen modellező audio alrendszer teszi teljessé.

INTERFÉSZ, PARANCSOK, TÉRKÉPHASZNÁLAT – "YOUR ORDERS, OFFICER?"

Az egér és a billentyűzet segítségével kiadható parancsok hatékony alkalmazása az "Insanity" által teremtett realisztikus környezetben való sikeres navigáció legfontosabb alapfeltétele.
A megfelelő készségek elsajátítása után immáron teljes mértékben kihasználhatjuk a kiváló irányítás és 3D motor adta lehetőségeket: katonáink adott irányba történő mozgással egyidejűleg is képesek különböző cselekvéseket végrehajtani, akár másik irányba (!)

is. Így példának okáért az is kivitelezhető, hogy az általunk kontrollált ember egy sínpárral párhuzamosan futva egyúttal a jobb kéz felől elhelyezkedő vasúti töltés tetején rejtőző ellenséget is tűz alatt tartja.

Kicsiny alakulatunk taktikai szinten történő irányítására a szóköz billentyűvel aktiválható térkép ad lehetőséget, a 10 alapparancs (mozgás, követés, használat, felszerelési tárgy használata, támadás, őrködés, további jelzésig való kivárás, álló, térdelő és fekvő pozíció felvétele) alkalmazása valószínűleg egyetlen játékos számára sem okoz majd nehézséget. Egyes utasítások katonáinknak történő szóbeli kiadására is mód nyílik: miután kiválasztottuk a parancsnokló személyt, embereink felé fordulva többek közt a "Kövess!", "Állj!", "Mozogj!", "Tüzet szüntess!" instrukciókkal koordinálhatjuk igényeinknek megfelelően cselekedeteiket.

JÁTSZHATÓSÁG, KIHÍVÁS, MI – "ENGLANDER, BITTE NICHT SCHIESSEN!"

A Hidden&Dangerous valószínűleg a valaha alkotott legnehezebb akció/stratégia ötvözetként vonul be az évkönyvekbe. A program által a játékos elé állított feladatok végrehajtása már a legalacsonyabb nehézségi fokozatban is gyakorta tökéletes összpontosítást igényel: embereink valós időben történő irányításával egyidejűleg katonáink elkövetkezendő akcióit is megfontolás tárgyává kell tennünk, hiszen előzetes tervezés hiányában hibáink azonnal végzetesnek bizonyulhatnak.

Az ellenfeleinket megszemélyesítő mesterséges intelligencia (MI) minősége egyéni szinten csak a legmagasztosabb jelzőkkel illethető: az állandóan éberen őrködő német katonák a legkisebb zaj eredetét is kivizsgálják, láthatatlan mesterlövészeik távcsövei folyamatosan pásztázzák közelebbi és távolabbi környezetüket, felderítőik akár az embereink által elhullajtott vércseppek nyomán (!) is képesek elindulni. Mindazonáltal a csoportos szintű MI még számos további finomításra szorul, elkerülendő az olyasfajta szituációkat, mint amikor a frissen likvidált bajtársait felfedező őrjárat a meglepődés legkisebb jele nélkül folytatja megszokott útját...

ÉRTÉKELÉS – "AH... LIEUTENANT... COULD YOU TELL ME THE WAY TO MALMEDY?"

Végezetül elérkeztünk az értékelés általában meglehetősen kényes kérdéséhez, amely ezúttal azonban igen kevés gyötrődést jelentett a jobb sorsra érdemes cikkíró számára.
A Hidden&Dangerous nyújtotta lehetőségekből egyedül az ellentétes oldalon való megmérettetés lehetőségét hiányolom, hiszen, mint a II. világháború iránt érdeklődő egyén csupán egyetlen érdekfeszítőbb szituációt tudok elképzelni, mint amikor német ejtőernyőseim leereszkednek a belga Eben Emanuel erőd tetejére, vagy bevetésre indulnak az angolok által megszállt Krétán: ha egyszer Otto von Skorzeny által kiképzett, amerikai katonai rendőrnek álcázott német diverzánsként segítőkész mosollyal irányíthatnám tévútra a Malmedy irányába menekülő szövetséges katonákat, természetesen egyenesen az Ardennekben előretörő német csapatok karjaiba...

Kisebb hiányosságai ellenére a Hidden&Dangerous igazi mestermű, minden kihívást kereső játékos számára kötelező darab, hiszen melyik másik programról mondhatjuk el, hogy a valóság béklyóit legalább időlegesen lerázva valódi II. világháborús bevetés kellős közepén találjuk magunkat?

Varsányi András
Joshua7401@hotmail.com

Might & Magic VII

FIGYELMEZZ SZAVAMRA KALANDOR!

Ha vágyod a nemesi rangot, s hogy saját kastélyod legyen, itt az alkalom. A nemes lelkű Lord Markham ezúton felhívást tesz közzé, s ha teljesíted küldetésed, jutalmad a dicsőség mellett Harmondale elhagyatott vára lehet, a hozzá tartozó birtokkal egyetemben. Nem kell mást tenned, mint megszerezned azt a hat különleges tárgyat, melyre az úrnak sürgősen szüksége van. Ám vigyázz, Smaragd sziget csupán első pillantásra békés hely, erdeiben szörnyek csapata tanyázik, s mendemondák keringenek a barlangjai mélyén lakó, retteget fenevadról. Már hárman eltűntek a keresésben, óva intlek hát, de ha nem félsz, szíved megacélozza a hit, toborozz csapatot, mert vár a kaland, melynek végén minden téren nemessé válhatsz, vagy...

Így szólt a kikiáltó, s abban a pillanatban éreztem ereimben, hogyan forrong a vágy felfedezni, megmérettetni, győzni. Nem haboztam, három régi jó barátommal egyetemben felkerestem az uraságot, hogy próbára tegyük szerencsénket.

Azt gondoltam, érdeklődve fogad majd minket, de csupán unott pillantást vetett felénk, majd intett tanácsadójának, intézze el ő a formaságokat. Szégyentől kipirulva fordultam felé, hisz tudtam, ennél többre vagyunk hivatottak, de ő sem törődött felháborodásommal, csupán egy papírost nyomott a kezembe a tudnivalókkal, majd a biztonság kedvéért felsorolta a feladatokat, hátha a bugris kalandozók nem tudnak olvasni.

Így kezdődik az örökéletű sorozat hetedik része. Az előző számban már olvashattál a kezelésről, a varázslatokról, most a küldetések megoldását fogjuk közölni. Legalábbis egy részükéét, hiszen a játék útja körülbelül a felénél kétfelé ágazik, ahol neked kell eldöntened, hogy a jók vagy a gonoszak oldalán harcolsz-e tovább. Sajnos, mivel én is és Lily is a jó oldalt választottuk, csak azok küldetéseit tudjuk bemutatni, a sötét úttal magatoknak kell megbirkóznotok.

FŐ KÜLDETÉSEK

1. A verseny

Hat tárgyat kell összegyűjtened:

1. Red Potion: az út mentén fellelhető piros bogyókból készítheted el üvegcsében.
2. Wealthy Hat: Temple of the Moonban találhatod meg, vagy az egyik versenytársaddal cserélheted el piros varázslöttyre.
3. Lute: A városkapu környékén mászkáló, fekete ruhás bárd asszonytól vásárolhatod meg 500 aranyért. (Hogy én mennyit kerestem ezt!)
4. Long bow: A sárkány barlangjában veheted fel. Ne akarj harcba bocsátkozni, csak szaladj be, kapd fel a cuccokat, aztán sipirc.
5. Floor Tile: A Temple of Moonban van, titkos ajtó mögött.
6. Sea Shell: A sziget északkeleti részén száz aranyért megvásárolhatod az arra járó szőke hölgytől, de a dragonflyok területén, az egyik ládában is lehet ilyet találni.

2. Castle Harmondale megtisztítása

A verseny győzteseként magadénak tudhatod Harmondale kastélyát. Nem sok örömöd telik majd benne, hisz lerobbant várról van szó, melyet ráadásul elleptek a goblinok. Mikor megpróbálsz átlépni a kapun, menekülő inasodba botlasz, aki méltóságáról megfeledkezve, kissé ingerülten közli veled, hogy ha már idetolakodtál, talán elzavarhatnád őket.

3. A kastély kijavíttatása

A hívatlan látogatók kiűzése után lassan elgondolkozhatsz, miként tudnád új szállásod lakhatóvá varázsolni. Erre csak egyetlen mód van, Barrow Downsba kell utaznod a törpök királyához, hogy segítséget kérj tőle. Ám ő csak akkor hajlandó engedni kérésednek, ha előbb megmented Red Dwarf Mine-ban kővé változtatott társait.

4. A törpök megmentése

Bracada Desertből juthatsz le a bányákba, hogy megkeresd a hét kővé dermedt törpét. A királyuktól kapott löttyel meglocsolva őket visszatér beléjük az élet, és beállnak a csapatodba. Nem biztos, hogy érdemes az Ooze-okkal harcba bocsátkozni, hisz csakis varázslatokkal lehet őket megsebezni, elég, ha gyorsan körberohansz. (Azért elképzeltem, hogy nézhet ki hét halálra rémült törpe, amint lábaikat kapkodva szaporáznak négy villogó tekintetű harcos után. :))

5. 1. A kém kiszabadítása

Miután szívességet tettél a törpkirálynak, ő is boldogan áll a rendelkezésedre. Társai kíséretében személyesen indul útnak, hogy helyrepofozza a viskódat.

De ahogy az már lenni szokott, a jó öreg balszerencse megint beleköp a levesedbe. Hiába a csinos kastély, a földbirtok, az alattvalók, hátralévő életed nem békés semmittevéssel fog telni, hisz amint híre kel, hogy milyen fene jó dolgod van, az elfek és emberek azonnal hajba kapnak a terület fennhatósági jogának megszerzéséért. Nincs más választásod, be kell szállnod kicsinyes politikai játékaikba, hogy legalább a saját bőröd megmentsd.

Első feladatod Catherine királynőtől kapod. Az elfek lefülelték legmegbízhatóbb kémét, és börtönbe vetették, ahonnét harminc napon belül a vesztőhelyre szándékoznak szállítani a szerencsétlent. Ez a lehetőség komolyan elgondolkoztatta a királynőt, csak hogy aztán azt a döntést hozza, legegyszerűbb egy csapat kalandozót megbízni embere kiszabadításával. Nem fogod kitalálni, kikre gondolt. :)

Nos, a küldetés kétféleképpen teljesíthető. Egyrészről a Tularean Forest északnyugati részén található járaton át besurranhatsz a börtönbe, de áruló is lehetsz, értesítheted az elf királyt Catherine tervéről, aki ekkor saját emberét küldi el veled, ki megtévesztésig hasonlít Loren Steelre.

Ha mégis az előbbi lehetőség mellett döntenél, némi gondot okozhat annak a láthatatlan hídnak a felfedezése, melyről valamelyik tekercsben írnak. Ha jól emlékszem,

wyvernektől és trogloditáktól hemzsegő szakadék fölött ível át. Valahol a túlparton meg kell keresned a kapcsolót, mely három teleportert aktivál. Ezek egyike a börtönblokkba repít, míg a másik kettő csapda.

5.2. Riverstride erőd tervei

Következő megbízásodat érdekes módon az elfek királyától kapod. Régóta tervezi már a támadás megindítását az emberek ellen, de eleddig sehogy sem tudott megbirkózni Riverstride híres

védelmével. Téged próbál rávenni, hogy az erődbe betörve szerezd meg annak tervrajzait, és vidd el hozzá.

Először kérése szerint cselekedtem, bár nem tudom, mi szüksége lehetett még a papírokra így, hogy ott jártam után élő ember nem maradt a várban, de aztán rájöttem, hogy nem szép dolog háború kirobbantásában segédkezni, ezért inkább a királynőhöz fordultam, adjon ő hamis papírokat. Hehe! A király biztos meglepődött, mikor alkalmazni próbálta új tudását.

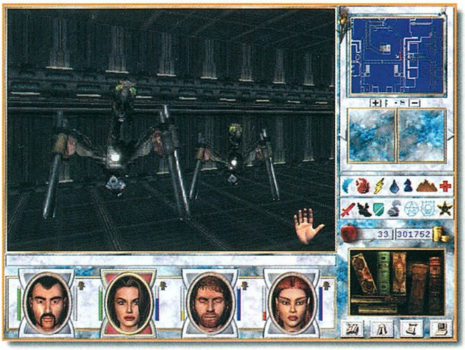
Igazából egyik megoldás sem volt kedvemre való. Nem szeretek nagyhatalmak játékszere lenni, különösen úgy, hogy nem látok bele a lapjaikba. :(

6. Gryphonheart kürtje

Na, ez érdekes küldetés. Nem biztos, hogy te is ezt fogod kapni, hallottam már róla, hogy valakit egészen mással bíztak meg. Nos, a lényeg az, hogy egy nap futár érkezik hozzád, miszerint az emberek és elfek hajba kaptak valami tülök miatt. Tularean Forestbe kell rohannod, az északnyugati barlangbejárathoz, ahol a népek már javában ölik egymást. Nincs más dolgod, mint megvárni, ki győz, összeszedni a hulláktól a sok pénzt, aztán kicsit feljebb battyogni a hegyen, a ládából kikapni a kürtöt, végül átadni a neked szimpatikusabb félnek: vagy az elf királynak, vagy Catherine-nek.

7. A válaszút

Úgy tűnik, a megváltozott helyzet sok fejtörést okozhatott Erathia Bírájának eladdig, míg a kobakja teljesen összezúzódott. Ezért aztán rád hárul az új döntnök kiválasztásának feladata. (Hogy miért épp rád, ne kérdezd, de biztos



jó oka van. :)) A futár megérkezése után vissza kell térned a kastélyodba, ahol két oldal, a fény és a sötétség nagykövete vár rád. Mindegyikük saját céljainak próbál megnyerni téged, csak rajtad áll, kihez pártolsz. Ha innentől a gonoszok útját járod, Deyjába kell menned, hogy valahol ott keresd meg a bírójelöltet; ha a fény ösvényét választod, Bracada Desert kocsmájába kell ellátogatnod. Ha megvan az embered, vidd el Harmondale-be a csillag alapú házba, és lelked ura örökre meghatároztatik.

8. A beavatás

Nos, amennyiben a fényt választottad, a továbbiakban is velem tarthatsz. Menj Bracada Desert teleporterén át Celeste kastélyába, ahol Gavin Magnustól megkapod az első feladatod. Úgy kell végigmenned a Köd Falán, ezen a különleges kiképzőhelyen, hogy senkit sem ölhetsz meg odabent. Ez a szabály persze nem akadályozza a többieket abban, hogy téged ne próbáljanak meg minden eszközzel eltenni láb alól. Csak annyit tehetsz, hogy láthatatlanul berohansz, és mielőbb megszerzed a kijáratot nyitó három kulcsot.

A bal oldali kapu kulcsának megszerzéséhez gombokat kell nyomkodnod. A nyugati oldalon a balt és középsőt, a keletin a jobbot és középsőt. Ja, a karokat se felejtsd el meghúzni! Ekkor a talaj egy része lesüllyed, te pedig felveheted a kulcsot.

A középső kapu kulcsához a délnyugati platón kell felutaznod.

A jobb oldali kapuéhoz végig kell menned az északi folyosón, leutaznod a lifttel, feltöltened a medencéket, majd az ily módon kiürített víztárolóba ugranod.

Ha minden együtt van, kimehetsz a hátsó ajtón, teljesítvén a küldetésed. (Számomra kicsit nehéz volt behelyezni a kulcsokat a zárakba, de te se add fel! Sikerülni fog.)

9. A négy hős

Ettől a naptól fogva hivatalosan is a fény seregeit erősíted, ezáltal lehetőséged nyílik különleges varázslataik használatára. De Celeste polgári címének elnyerésével nemcsak jogok, hanem kötelességek is járnak, azonnal elzavarnak bátor tetteket végrehajtani. Ugyan már! Csak nem gondoltad komolyan, hogy itt majd nem akarnak hasznot húzni belőled? :)

Négy hőstől kapod a megbízatásokat. (Érdekességként megjegyezném, hogy alapbeállításként ők voltak a harmadik rész induló karakterei.)

- Az oltárdarabok:

Egyszerű küldetés. Le kell menned a fény templomába, és a csillag formájú padlót megnyomva felvenni a fél oltárkulcsot. Hmmm... Mintha lett volna itt még valami... Ja, igen! A kulcs másik feléért egyenest a gonoszok fő erődítményébe kell behatolnod, a Sötétség Templomába Pitben. Mostanra maga a templom nem jelenthet különösebb kihívást, de míg átkeveredsz a Piten, megőszülsz. Harcba szállnod esélytelen, és láthatatlanul sem könnyű elsurranni a szűk utakon. Ha mégis odaérnél az oltárhoz, nyomd meg a mögötte található gombot, hogy a megnyíló rekeszből fölvehesd a darabkát.

- A borospince:

Ez elfogadható nehézségű küldetés. A tataliai borospincébe kell lemenned, hogy megszabadítsd a lakókat a köztük járó haláltól. Csak néhány vámpírral és a Queen of the Deaddel kell megküzdened, aki egyetlen szavával elpusztíthatja a fél partid. Nem rossz. :)

- A lélektartályok:

A lichek teremtéséhez szükséges Soul Jarokat kell ellopnod a sötét erőktől. A küldetésszövegben ugyan a Pit van megjelölve célpontként, de én Thunderfist Mountainben találtam meg a varázslónők szállásán Stone City és Nighon között.

- Tolberti meggyilkolása:

A negyedik küldetést csak aztán kapod meg, hogy az előző hármat teljesítetted. Ismét vissza kell térned Pitbe, de ez alkalommal azért, hogy kivégezd Tolbertit, a sötétség ügynökét. Be kell menned a házába, ahol egyedül fog szembeszállni veled. Azért ne bízd el magad, mert energiafegyvert használ, amivel meglehetősen hatékonyan változtatja füstölgő salakká embereidet. Én úgy győztem le, hogy körbepakoltam elementálokkal, és míg azokkal volt elfoglalva, szépen lenyilaztam.

10. Zod kolónia megtisztítása:

Noha a sorozat hatodik részében már legyőzted az Erathiat támadó ördögfattyakat, nem sikerült teljesen kiirtani a fajtájukat. Eeofolban még maradt egy telepük Xenofex irányítása alatt. Oda kell bejutnod, hogy elpusztítsd a vezérüket. Miközben átkutatod a járatokat, a börtönblokk valamely ketrecében megtalálhatod halottnak hitt királyodat, Rolandot. Miután kiszabadítod, habozás nélkül visszatér a várába, de előbb még kezedbe nyom egy kulcsot, mondván, nem tudja mire jó, de te majd bizonyára jó hasznát veszed. Hehe! Persze. Alig párezer zárat kell végigpróbálni, az egyikbe csak beleillik. :)

Szerencsére ennél azért hamarabb rálelsz a hozzá tartozó lakatra, a legfölső szinten nyitja az irányítótermet. Odabent vár rád Xenofex a cimboráival. Én kacagva levágtam őket, jóformán meg se tudtak sebezni. Fura, milyen nyápicok ezek a főellenfelek...

11. Lincoln

Az utolsó ördögkolónia megszűntével még nem múlt el minden Erathiát fenyegető veszély. A másik világból jött utazók, kik eleddig küldetéseket adtak, meggyőzik a fény uralkodóját, hogy feltétlen szüksége van az utolsó Oscillation Overthrusterre, mely nélkül az élete jóformán elképzelhetetlen. Azt ugyan senki se tudja, mire jó, de ilyen névvel nagyszerű kacatnak kell lennie. Kezedbe nyomnak négy búvárruhát – pontosabban elhelyezik őket a trónterem előtti ládákba Celeste-ben -, gyorsan megtanítanak a sugárfegyverek használatának alapjaira, majd kizavarnak Avlee-be, hogy a tengerbe slattyogva ússz a vízbe pottyant űrhajóig, a Lincolnig. (Ja, minden cuccot le kell venned magadról, hogy a ruhákat viselhesd!) Ott kell eljutnod a vezérlőteremig, és a csillagtérképszerű asztalból kikapnod az overthrustert. Még egy utolsó Town Portal vissza Resurectrához, és itt a vége, fuss el vége.

RANGHOZ KAPCSOLÓDÓ KÜLDETÉSEK

Knight: Megbízók:
- Jó: Bracada Desert, Rowan's House, Leda Rowan
- Gonosz: Erathia, Frederik Org

Cavalier: Kísértetkastély
Nehézségi szint: 3
A Barrow Downsban található Haunted House-t kell megtisztítanod az élőholtaktól. Ha nem a space-t használod, hanem egérrel manipulálod a tárgyakat, nem biztos, hogy föl fogod fedezni azt a kapcsolót, mely az emeleti könyvtár nyugati falánál álló könyvespolc tetején van elrejtve. Illetve most már nem lesz nehéz dolgod. :)

Champion: Az aréna
Nehézségi szint: 1-5
Megbízó: Bracada Desert, Rowan's House, Leda Rowan
Harmondale-ből minden vasárnap kocsi indul az Arénába. Hogy bajnok lehess, ötször kell győznöd knight fokozaton. Lehetőleg már a játék elején tedd meg ezt, mert később, a szinted növekedésével aránytalanul erősebb szörnyek fognak jönni, míg végül jóformán legyőzhetetlenek lesznek számodra. Még jó, hogy a játék a küldetés elfogadása előtti győzelmeidet is beszámítja.

Sorcerer: Megbízók:
- Jó: Bracada Desert, School of Sorcery, Thomas Grey
- Gonosz: The Pit, Darkenmore Residence, Halfgild Wynac

Obeliszk 1:	Harmondale
Obeliszk 2:	Erathia
Obeliszk 3:	Tularean Forest
Obeliszk 4:	Deyja
Obeliszk 5:	Bracada Desert
Obeliszk 6:	Celeste
Obeliszk 7:	The Pit
Obeliszk 8:	Evenmorn Islands
Obeliszk 9:	Nighon
Obeliszk 10:	Barrow Downs
Obeliszk 11:	Land of the Giants (Eofol)
Obeliszk 12:	Tatalia
Obeliszk 13:	Avlee
Obeliszk 14:	Stone City (lejjebb, a járatokban)

Wizard: A gólem
Nehézségi szint: 3
Ahhoz, hogy nevet szerezhess magadnak a varázstudók között, előbb szolgára kell szert tenned. Testrészeket kell gyűjtened, hogy összeállíthasd belőlük a saját gólemed. Ez viszonylag könnyen teljesíthető, ha veszel pár fly tekercset, hisz akkor csak végig kell repülnöd az egyes területek szörnyei között, kikapni a ládákból a cuccokat, aztán elszelelni. Ha minden darab megvan, klikkelj az NPC-k között látható gólemre, és helyezd a részeket a helyükre. Figyelj rá, hogy ne a főtéren található fejet használd, mert az hibás.

Bal láb: Deyja, északkelet, a Pit bejáratához közel; Jobb láb: Deyja, az északnyugati várostól északra; Bal kar: Avlee, északnyugatra a szigeten; Jobb kar: Tatalia, északnyugatra a szigeten; Mellkas: Barrow Downs, délnyugati sziget; Fej: Bracada Desert, dombtetőn, az istállótól délre.

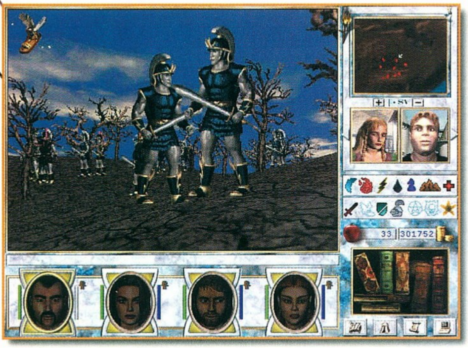
Archmage: Az Isteni Beavatkozás könyve
Nehézségi szint: 5
Egyenesen a pokolba kell leereszkedned, hogy megszerezd a Book of Divine Interventiont. Mivel át kell jutnod a Piten, láthatatlanság nélkül jóformán esélyed sincs. Próbálj valahogy elvergődni a Breeding Zone-ba, ahol már csak behemótok és medúzák jelenthetnek rád veszélyt. Keress három gombot, majd a megnyíló járaton menj át a szakadékhoz. A bal oldali kút kapcsolót rejt, mely újabb gombhoz vezető hidat aktivál. Nem fogod kitalálni, mi következik ezután: Két kart kell keresned, melyek egyikét meghúzva a könyv tiéd lehet végre. Ne tanítsd meg a varázslatot az embereidnek, előbb vidd vissza a megbízódnak, hogy lemásolhassa.

Druid: Megbízók:
- Jó: Tularean Forest, Green House, Anthony Green
- Gonosz: Mount Nighon: Anwyn Residence

Great Druid: A monolitok
Nehézségi szint: 2-3

Center	Top left	Top right	Bottom left	Bottom right
I	XI	V	VI	XV
II	XI	XIV	XIII	V
III	XII	X	VIII	IV
IV	ankh	XII	XV	III
V	II	IX	I	XII
VI	XIII	XI	ankh	I
VII	IX	tree	X	
VIII	XIV	XV	III	XIII
IX	V	tree	VII	
X	VII	tree	III	
XI	II	I	XIII	VI
XII	XIV	V	IV	III
XIII	XI	VIII	II	VI
XIV	VIII	II	XV	XII
XV	VIII	IV	XIV	I

Harmondale	**lovaskocsi**	
Monday	Erathia 2	
Tuesday	Tularean Forest 2	
Wednesday	Erathia 2	
Thursday	Tularean Forest 2	
Friday	Erathia 2	
Saturday	Tularean Forest 2	
Sunday	Arena 4	
Tularean Forest	**lovaskocsi**	**hajó**
Monday	Avlee 3	Bracada Desert
Tuesday	Deyja, Harmondale 2	Avlee 3
Wednesday	Avlee 3	Harmondale
Thursday	Harmondale 2	Avlee 3
Friday	Deyja 2, Avlee 3	nincs
Saturday	Harmondale 2	Avlee 3
Sunday	Deyja	nincs
Deyja	**lovaskocsi**	
Monday	Erathia 3	
Tuesday	Tularean Forest 2	
Wednesday	Erathia 3	
Thursday	Tularean Forest 2	
Friday	Erathia 3	
Saturday	Tularean Forest 2	
Sunday	nincs	
Erathia	**lovaskocsi**	**hajó**
Monday	Tatalia 2, Deyja 3	Avlee 4
Tuesday	Harmondale 2	Tatalia 2
Wednesday	Tatalia 2, Bracada Desert 3	Bracada Desert 6
Thursday	Harmondale 2, Deyja 3	Tatalia 2
Friday	Tatalia 2	Avlee 4
Saturday	Harmondale 2, Bracada Desert 3	Tatalia 2
Sunday	nincs	Evenmorn Island 7
Tatalia	**lovaskocsi**	**hajó**
Monday	nincs	Bracada Desert 4
Tuesday	Erathia 2	Erathia 2
Wednesday	nincs	Bracada Desert 4
Thursday	Erathia 2	Erathia 2
Friday	nincs	Avlee 5
Saturday	Erathia 2	Erathia 2
Sunday	nincs	Evenmorn Island 5
Evenmorn Island	**hajó**	
Monday	Tatalia 4	
Tuesday	nincs	
Wednesday	Tatalia 4	
Thursday	nincs	
Friday	Tatalia 4	
Saturday	Tularean Forest 6	
Sunday	nincs	
Bracada Desert	**lovaskocsi**	**hajó**
Monday	Erathia 3	Tatalia 4
Tuesday	Evenmorn Island	Evenmorn Island
Wednesday	Erathia 3	Tatalia 4
Thursday	nincs	Evenmorn Island
Friday	Erathia 3	Tatalia 4
Saturday	Harmondale 5	Tularean Forest
Sunday	Erathia 3	Erathia 6
Avlee	**lovaskocsi**	**hajó**
Monday	nincs	Tularean Forrest 3
Tuesday	Tularean Forest 3	Erathia 4
Wednesday	Deyja 5	Tularean Forrest 3
Thursday	Tularean Forest 3	Tatalia 5
Friday	nincs	Tularean Forrest 3
Saturday	Tularean Forest 3	Erathia 4
Sunday	Deyja 5	nincs
A helyszínek után látható számok az utazás idotartamát jelzik.		



Egy-egy monolitot kell meglátogatnod Tataliában, Evenmorn Islandsen és Avlee-ben, majd visszatérni a fődruidához. Ha még nem érzed magad elég erősnek, hogy legyőzd az azokat őrző szörnyeket, és vannak fly tekercseid, hamar odarepülhetsz, de megpróbálkozhatsz futással is. Mint tapasztalni fogod, a második helyszínre nem egyszerű dolog eljutni, előbb teljesítened kell a priestté avató küldetést.

Arch druid: *A törp király*
Nehézségi szint: 3
A Stone Cityből nyíló Nighon Tunnelsben fellelhető legendás törp király, IV. Zokar hamvait kell nyugalomba helyezned a Dwarven Barrow templomszintjén található sírban.

Cleric: Megbízók:
- Jó: Celeste, Rebecca Devine
- Gonosz: Deyja, Daedalus Falk

Priest: A kalóztérkép
Nehézségi szint: 2
A Tataliában található Tidewater Cavernsből kell elhoznod a titokzatos Evenmorn Islandsre vezető hajózási útvonal térképét. Szükséged lesz Water Walk varázslatra, hogy a barlanghoz juss. (Amennyiben csak tekerccsel rendelkezel, ebből, nem árt, ha gondolsz a visszavezető útra is.) Viszonylag egyszerű feladat, csak néhány szellemmel és útonállóval kell megküzdened. Megjegyzendő, hogy míg nem teljesíted ezt a küldetést, nem juthatsz el a szigetekre.

Priest of Light: *A gonosz oltára*
Nehézségi szint: 3-4
Mint a fény harcos papjának, feladatod a gonosz erőinek gyengítése. Erre egyik legjobb mód a Hold Templomában, Evenmorn Islandsen található oltárnak megszentségtelenítése. Ha nem kapkodtad el a játékot, mire idáig eljutsz, viszonylag könnyen teljesítheted a feladatot, de azért a főpapok Shrapmetal varázslatai okozhatnak kisebb kellemetlenségeket.

Paladin: Megbízók:
- Jó: Erathia, Sir Charles Quixote
- Gonosz: Deyja, William's tower, William Setag

Crusader: Wormthrax megölése
Nehézségi szint: 2-3
A paladinnak nem kis feladattal kell megbirkóznia az előléptetésért. Wormthraxot, a hírhedt kék sárkányt kell megölnie, aki Tataliában rettegésben tartja az embereket. Öngyilkos feladat, de van mód, amellyel végrehajtható. Körbe-körbe kell szaladgálnod, majd, mikor feléd lehel, ráfordulni, és beleereszteni pár nyílvesszőt a fenevadba. Meglehetősen sokáig eltarthat ez így, de előbb-utóbb még ő is elpilled a vérveszteségtől.

Hero: Alice Hargreaves megmentése
Nehézségi szint: 4
Deyja déli városkája mellett él kastélyában William Setag, a rossz útra tért paladin. Tőle kell megmentened Alice-t. Nem sok ellenféllel fogsz találkozni - csak pár Master of the Sword őrzi a lányt -, de ők meglehetősen kemények.

Archer: Megbízók:
- Jó: Harmondale, Mark Manor, Lawrence Mark
- Gonosz: Avlee, Steagal Snick

Warrior Mage: A Red Dwarf Mine-i csapda
Nehézségi szint: 2
Red Dwarf Mine-t szörnyek lepték el. Két legveszedelmesebb fajtájuk az Ooze-ok és a medúzák. Az előbbiek csak varázslatokkal, az utóbbiak kizárólag fegyverekkel sebezhetők. Ráadásul a medúzáknak megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy távolból, nyilaikat lövöldözve leparalizálják embereidet. Sőt, ha még ez sem lenne elég, úrnőjük akár kővé is változtathatja őket. Szóval, békés környék. Szerencsére nem kötelező megölnöd, elég csupán csapdába ejtened őket. Keresd meg a liftet működtető

dugattyúkat, majd cseréld ki az ékszíjat az íjászmestertől kapottra. Eztán rohanj vissza a felvonóhoz, mert hamarosan használhatatlanná válik.

Master Archer: A tökéletes íj
Nehézségi szint: 3
A titánok erődjéből kell ellopnod a Perfect Bow-t. Ha van Invisibility varázslatod, nem sok gondod lesz, a széles folyosókon könnyen elsurranhatsz az ellenfelek mellett, nélküle viszont esélytelen vagy, hisz ezeket a lényeket még hatvanadik szinten sem egyszerű legyőzni. Különben érdemes jól körülnézni az erődben, mert rengeteg kincset lehet ott találni.

Thief: Megbízók:
- Jó: Erathia, Erathian Sewers, William Lasker
- Gonosz: Deyja, Undershadow's Home, Seknit Undershadow

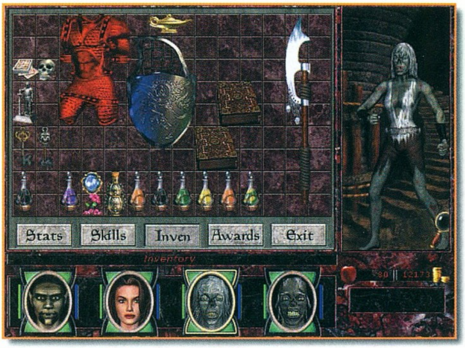
Rogue: A váza ellopása
Nehézségi szint: 3
Rendes tolvajhoz méltóan rátermettségedet értékes műtárgy ellopásával kell bizonyítanod. Be kell törnöd Lord Markham kastélyába, hogy kölcsön vedd híres vázáját. Ez a feladat több gondot is felvet. Egyrészről a kastélyt tapasztalt kardmesterek őrzik, másrészt ha észrevesznek, azonnal ellenségesen fognak viselkedni veled. Márpedig azt még a láthatatlanság varázslat ellenére is felfedezik, ha az ajtókat nyitogatod. Ha mégis úgy döntesz, elvállalod a küldetést, nem szükséges leállnod verekedni, elég, ha beszaladsz, fölkapod a cuccot (Vigyázz, csapda védi!), aztán elszelelsz.

Spy: A hatos őrtorony ellensúlya
Nehézségi szint: 3-5
Vannak bizonyos tolvajok, akiket nem a nyerészkedés vágya hajt: annak ellenére, hogy sötét úton járnak, a maguk módján a közjót szolgálják. Ilyenek William Lasker kémei is. A feladat, melyet rád bíz a Deyjában található Watchtower 6-be való bejutás, és az ellensúly leeresztése, ami által megakadályozható, hogy támadás esetén bezárják a kapukat. Ja, nem mondtam még, hogy erre azért van szükség, mert az élőholtak elözönlötték az erődöt, és valahogy ki kell űzni őket onnét. Nem kötelező megküzdened velük, Invisibility varázslat hatása alatt is besurranhatsz.

Ranger: Megbízók:
- Jó: Bracada Desert, Lysander Sweet
- Gonosz: Tularean Forrest, Ebednezer Sower

Hunter: A tündérkirály birodalma
Nehézségi szint: 0
Rendkívül egyszerű feladat, mindössze annyit kell tenned, hogy elutazol Avlee-be, és bejutsz a Fairie King birodalmába. Ez picit trükkös, mert a barlang közepén fekvő cairnt háromszor kell körbejárnod az óramutató járásával ellentétes irányban. Ennyi. :)

Ranger Lord: Az Erdő Szíve
Nehézségi szint: 3.
Sajnos, ez a küldetés valahogy kimaradt, ezért csak a barátaim tapasztalatait tudom leírni. Biztos észrevetted már, hogy Tularean Forestben a fák kissé morcosak. Ennek az az oka, hogy tataliai zsoldosok ellopták az Erdő Szívét. A Mercenary Guildben lelheted meg ezt a felbecsülhetetlen értékű drágakövet, amelyet elvileg valamelyik szigeten a legöregebb fának kellene adnod az elfek erdejében, de tőlem nem fogadta el. Különös.



Monk: Megbízók:
- Jó: Harmondale, Bartholomew Hume
- Gonosz: The Pit, Sand Residence, Stephan Sand

Initiate: A meditációs hely
Nehézségi szint: 2-3
Nem túl könnyű, de nem is túl nehéz feladat. Le kell menned Dwarven Barrow-ba Barrow Downsból. Az ellenfelek nem véresen durvák, kb. 15-ös szintű csapattal legyőzhetők. Ám a közlekedés igen macerás.

A kazamaták minden szintjéről két járat vezet ki, mellettük egy-egy kapcsolóval. (A felszínre vezetők mellett nincs ilyen.) Az ezek között látható tábla közepén lévő római szám jelzi, hogy mely szinten tartózkodsz, a mellette fent és lent lévők pedig, hogy az adott oldalon található kijáratokon átlépve, a kapcsolók állásától függően melyik szintre juthatsz. Ez így picit bonyolultnak hangzik ugyan, de a gyakorlatban nem az. Lényeg, hogy valahogy eljuss a templom szinten található medencéhez meditálni.

Master: Baa főpapjának megölése
Nehézségi szint: 4
Az előző részben a gonosz Baa papok ugyan már legyőzettek, de Avlee-ben maradt még pár követőjük. Feladatod az utolsó templomuk felszámolása. Ehhez be kell rontanod, majd végigszáguldva legyőzni a főpapot. Ha ráérzel a módra, amivel legyőzheted ellenfeleidet, a dolgod nem lesz nehéz.

EGYÉB KÜLDETÉSEK

A sárkány
Megbízás helye: Emerald Island
Nehézségi szint: 0
Lord Markhamnál nem csupán a versennyel kapcsolatban kapsz információkat. Megtudod, hogy az utóbbi időkben sokan nyomtalanul eltűntek a szigetről, s megkér, ha megtudsz róluk valamit, azonnal jelentsd neki. A sárkány barlangjában bukkansz rá a tekercsre, mely a fenevad létezését bizonyítja. (A városőrök jó munkát végezhetnek, ha eddig senkinek sem tűnt föl ez a hat méter magas behemót…)

A troglodíták
Megbízás helye: Stone City, Spark Burnkindle
Nehézségi szint: 2
A törpök városa alatt húzódó alagútrendszer felsőbb szintjeiből kell kiűznöd az összes troglodítát. Nem különösebben erős

szörnyetegek, noha a főnökük azért tud verekedni.

Az évszakok stólája

Megbízás helye: Bracada Desert, Gary Zimm

Nehézségi szint: 3-4

A Seasons' Stole-t kell visszaszerezned a Pit előcsarnokából. Szokás szerint láthatatlansággal egyszerűbb, de odakint a szörnyek még amúgy sem túl vészesek.

A szobrok

Megbízás helye: Tularean Forrest, Thom Lumbra

Nehézségi szint: 4

Három elveszett szobrot kell begyűjtened, és Bracada Desertben, Tataliában, valamint Avlee-ben a megfelelő oltárra helyezned. Az angyalszobrot a nighoni útvesztőben leheted meg, a lovagét Evenmorn Islandsen találod a Nap templomában, az utolsót pedig, ha jól emlékszem, ugyanott, a Hold templomában.

A Tündérkirály levele

Megbízás helye: Tularean Forrest, Johann Kerrid

Nehézségi szint: 0

A legegyszerűbb küldetések egyike. Mindössze egy levelet kell elvinned a Tündérkirálynak az elfek erdejéből, aki elveszi az összes ételed, viszont kulcsot és pánsípot ad cserébe. A kulcs a pince végén, a körbe zárt fa szobájában használható, valahol a zsákutca fordulójában. Ja, a Tündérkirályhoz való bejutás le van írva a kósza előléptetési küldetéseiben.

A tündérsíp

Megbízás helye: Hall Under the Hill, Faerie King

Nehézségi szint: 0

A leveles küldetés másik fele, ám ez alaklommal épp az előző megbízódhoz kell elvinned a kapott sípot.

A Fény Lámpása

Megbízás helye: Harmondale, Tarin Withern

Nehézségi szint: 3

Ez a lámpás sötét helyre került, melyet még az ő szent fénye sem világíthat meg, egész pontosan Dwarven Barrows második szintjére.

Kopogtasd végig az északi oldalt a titkos folyosóhoz vezető ajtóért.

A pecsétgyűrű

Megbízás helye: Harmondale, Davrik Peladium

Nehézségi szint: 1

Semmi extra. Be kell jutnod Erathiában a banditák barlangjába, és kihoznod Davrik pecsétgyűrűjét.

A halott testvér

Megbízás helye: Harmondale, Darron Temper

Nehézségi szint: 1

Szegény Darron bátyám nagyon aggódik a testvéréért. A dilis öcs pár napja elvonult, hogy White Cliff barlangjainak kétes nyugalmában dolgozzon ki új kártyastratégiákat, hogy megnyerhesse a bajnokságot. Azóta senki sem látta. Nem is csoda, még Erathia világában is ritkán kezdenek el sétálgatni azok, akiket trogloditák falnak fel. Nos, ha összeszeded a cuccait, legalább méltó temetésben lehet része, te pedig megkaphatod féltve őrzött pakliját, hogy az ő nevében szerezz dicsőséget családjának.

Az Archomage verseny

Megbízás helye: Erathia, Gina Barnes

Nehézségi szint: -

Ez az a küldetés, mely végig el fog kísérni kalandjaid során. Nincs más teendőd, mint eljutni a világ összes – szám szerint tizenhárom – fogadójába, és mindenütt megverni kártyában a helyi bajnokot. A szabályok egyszerűek, a játék pedig rendkívül szórakoztató. Mellesleg egész jó artifacteket lehet kapni a turné végén.

A gyűjtő levele

Megbízás helye: Erathia, Norbert Thrus

Nehézségi szint: 0

Újabb futárszolgálat. Ez alkalommal Tataliába kell levelet vinned, Lord Markhamnak.

A válasz

Megbízás helye: Tatalia, Lord Markham

Nehézségi szint: 0

Miután leszállítottad a fent említett levelet az uraságnak, válaszként elküldi veled Parson tollát, mely történelmi jelentőségű ereklye. Biztos nagyon különleges darab, de engem személy szerint jobban érdekelt az XP, amit kaptam érte. :)

A három festmény

Megbízás helye: Tatalia, Ferdinand Visconti

Nehézségi szint: 0

Ezt a küldetést nem biztos, hogy mindenkinek érdemes teljesítenie. Három festményt kell begyűjteni, és elvinni a bolond olasznak Tataliába. Az első még nem okozhat gondot, hisz a Barrow Downsi Haunted House-ban található, ám a másik kettőt Catherine úrnő kastélyából lehet csak ellopni, amit az őrök nem igazán néznek jó szemmel. Ha fontosabb neked az XP, mint a békesség, nyugodtan leméhszárolhatod őket, de azért vigyázz, mert a kardmesterek nem könnyű ellenfelek.

TIPPEK, TRÜKKÖK

▣ Harmondale-ben két tekercsre bukkanhatsz, melyekből kiderül, hogy áruló van a városban. Ő Hairbaugh, a kapuban ácsorgó ember. Miután rájössz bűnösségére, árulónak nevezve leleplezheted. No, nem mintha láttam volna valami értelmét ennek, de ne örüljön már annyira magának.

▣ Hairbaugh leveléből kitűnik, hogy a goblinok serege a közelben állomásozik, és csak a jelre várnak, amikor lecsaphatnak. Ez elvileg a Harmondale hegycsúcsán található jelzőtűz lángra lobbantása lenne, de nem emlékszem, hogy ennek bármi következménye lett volna. Lehet, hogy visszatöltöttem utána az állást?

▣ A játék elején nagyon megkönnyítheti a dolgod, ha megtalálod a Heroism gömböt a sziget északi részén, a hegytetőn. Ezt használva nemcsak harci képességeid lesznek nagyságrendekkel jobbak, de életerőd és mannád is körülbelül a kétszeresére nő.

▣ Minden térképen találhatsz örökégő tüzeket, melyekből skill pontokat lehet kicsikarni. Ehhez persze nem elég rájuk bukkanni, hisz mindegyikhez egy-egy tulajdonság neve tartozik. Csak akkor nyerhetsz, ha embereiddel megfelelően magas szintet érsz el ezen a téren.

▣ Érdemes valamely karakterednek növelni a Perception tulajdonságát, mivel nagy segítségedre lehet a titkos járatok felfedezésében, valamint a játék elején található szemétkupacok átkutatásában. Ha túl alacsony értékkel kezdesz el kotorászni bennük, embereid megbetegedhetnek.

▣ Mindig használd a Wizard Eye varázslatot! Már expert szinten is felbecsülhetetlen értékű, hisz megmutatja a tárgyak helyét, ezáltal könnyebben felfedezheted a titkos járatokat.

▣ Erathia csatornarendszerében nem egyszerű dolog eljutni a tolvajok fejedelméhez. Az emeleten lévő csillagelágazás jobb, illetve bal alsó szárán végigszaladva egy-egy kapcsolót lelhetsz, melyekkel hidakat hozhatsz működésbe. Ezek végén újabb karokhoz jutsz, melyekkel oszlopokat mozgathatsz. Ezek megfelelő sorrendben történő meghúzásával kiépítheted az utat a bandavezérhez. Én előnyben részesítettem a Jump varázslat alkalmazását, mellyel pont föl lehet ugrani a kívánt párkányra, de Lily kérlelhetetlenül precíznek bizonyult, és megkerestette velem a megoldást. :)

▣ Az előző részekkel ellentétben itt nagyon kevés tapasztalati pontot lehet kapni szörnyek gyilkolásából, sokkal jobban lehet fejlődni küldetések megnyerésével. Teljesítsd mindet, mely a legcsekélyebb haszonnal is kecsegtet, jobban jársz, mint sokórányi verekedéssel.

▣ Hallottam bizonyos pletykákat, miszerint Shoalsban a tengerfenék valamelyik ládája különleges kincset rejt. Ennek neve Temple in a Bottle, és messzi vidékre repíti használóját. Egyenesen a New World Computing világába. :)

▣ Eeofolban, a sárkány barlangjában különleges ellenfél vár rád, a hiperszuper megadragon. Komoly kihívást jelent még erős csapatoknak is, de a nála lévő kincsekből városokat lehetne vásárolni.

▣ Én ugyan elfelejtettem teljesíteni az obeliszkes küldetést, de állítólag a keresett hely Evenmorn Islandsen van, a Tündérgyűrűnél. Természetesen, mielőtt az elrejtett cuccokat fölvehetnéd, végig kell járnod az összes díszkövet.

▣ Feltétlen érdemes kipróbálnod, hogy mi történik, ha halott karaktereidet a Pit templomában éleszteted fel. Ilyen gyönyörű zombikat én még soha nem pipáltam! :)

▣ Ha már élőholtaknál tartunk, a gonosz oldal mestermágusa meglehetősen különleges teremtmény. A második előléptetési ceremónia végén varázslódból jól fejlett lich lesz.

▣ Nem mindegy, mely hónap mely hetének mely napján használod a dzsinnek lámpáit. Általánosságban elmondható, hogy mindig a negyedik hét a legideálisabb, de pénteken kővé változik, szombaton meghal, vasárnap pedig megsemmisül az embered, akin használod. Én a leghasznosabbnak októbert találtam, mikor skill pontokat osztogattak.

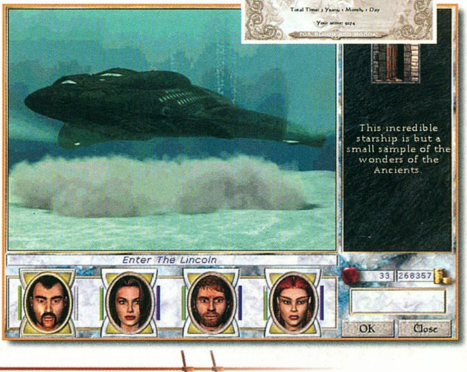
▣ Skill pontokat a lovardák előtt található patkókból is lehet nyerni.

▣ Volt egy küldetés, melynek szövege egyszerűen egy O betűből állt. Tudtommal ez csupán a játékban felejtett bug, nem kell foglalkozni vele.

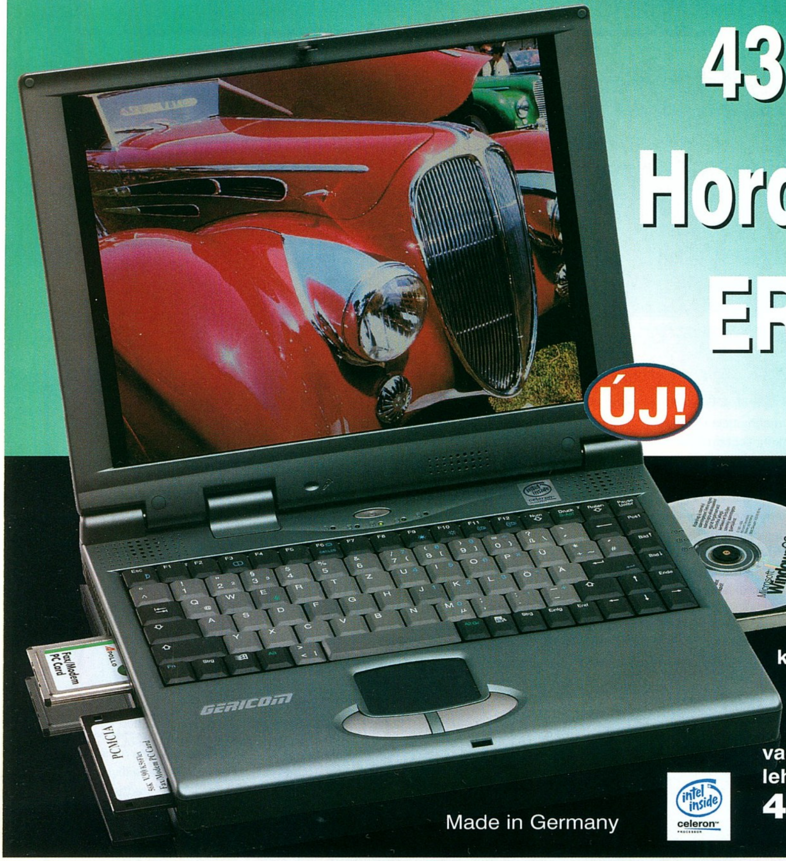
▣ Dwarven Barrows első pár szintjén kőtábla takarja el a járatok irányjelzőjét. Meg kell keresned az adott emeleten elrejtett kulcsot, hogy eltávolíthasd.

Nos, ennyi volt a móka mára. Tudom, sok minden kimaradt, de már ezt is nehéz volt belepasszírozni nyolc oldalba. Ha bármilyen kérdésed lenne a játékkal kapcsolatban, írd csak meg bátran!

Bird



433MHz Hordozható ERŐMŰ



Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT színes kijelzővel, masszív 128MB memóriával, gyors 6.4GB merevlemez kapacitással, 32MAX CD-ROM-mal, Intel® Celeron 433MHz processzorral és DVD vagy CD-író beépítési lehetőséggel 479.900 Ft-ért.

Made in Germany

intel inside celeron

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 433MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 419.900 Ft

GERICOM Overdose Polo

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 433MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 280mm x 240mm x 39.5mm, 2.1 kg, metál színben

Ajánlott ár: 379.900 Ft

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 266MHz
- 512kB cache
- 64MB SDRAMbővíthető 256MB-ig
- 3.2GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 319.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kötő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

WARNING WARNING WARNING

Kedvezményes PC GURU előfizetési akció!

15.552 Ft helyett 1 évre 12.000 Ft (fél évre 6.000 Ft)

Előfizethető a szerkesztőségben, vagy postai úton a megrendelőlap segítségével.

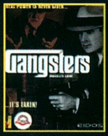
Info: Fehér Ildikó - 349-4768 - ildiko@vogel.hu

Fizess elő - ne várd meg a lapfogyatkozást!

WARNING WARNING WARNING

SPECIÁLIS AJÁNLATUNK:

Gangsters



9.990 Ft helyett
4.950 Ft

CD GALAXIS
1114 Budapest,
Vásárhelyi Pál u. 8.
Tel.: 361-4061

Riva TNT2 32MB RAM

38.000 Ft helyett
35.900 Ft
+ ÁFA

WIN COMPUTER
1067 Budapest,
Szondi u. 19.
Tel.: 353-4304

FlyVideo TV tuner

15.500 Ft helyett
13.500 Ft
+ ÁFA

East Computer Kft.
1097 Budapest,
Gyáli u. 37.
Tel.: 280-7659

Philips 17" monitor

76.800 Ft helyett
59.900 Ft
+ ÁFA

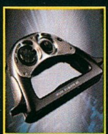
MACRODA KFT.
1012 Budapest,
Attila út 63.
Tel.: 214-2392

Saitek R4 Force Wheel

44.900 Ft helyett
39.900 Ft
+ ÁFA

HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-7846

Saitek Cyborg 3D Gamepad

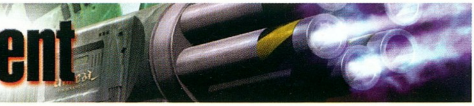


13.800 Ft+ÁFA helyett
10.800 Ft
+ ÁFA

HERTA Kft.
1075 Budapest,
Dohány u. 37.
Tel.: 322-7846

A kedvezményeket a megjelölt üzletekben lehet igénybe venni, a névre szóló előfizetői kártya bemutatásával a következő PC GURU megjelenéséig.

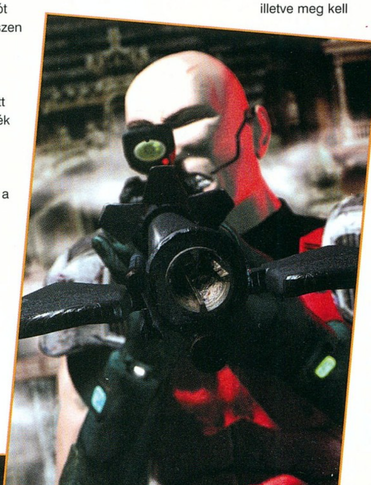
Unreal Tournament



Közel egy évvel ezelőtt az Unreal sikerein fölbuzdulva az Epic Megagames bejelentette, hogy elkészíti a játék kifejezetten multiplayerre fókuszáló változatát, az Unreal Tournamentet. Az elhatározás a játékosok körében nem aratott osztatlan sikert, hiszen a "nemes cél" érdekében az Unreal2 fejlesztését bizonytalan időre a vegetálás szintjére kellett süllyeszteni. A gond ezzel mindössze annyi volt, hogy az Irreális varázsának kulcsa vitathatatlanul az egyjátékos módban rejlett, ráadásul az Internetes szerverek a fokozatos patchek dacára is kongtak az ürességtől. E tények tudatában sokan megkérdőjelezték a fejlesztők döntésének ésszerűségét, ám ne feledjük, hogy ebben az időben már a Quake3 árnyéka vetült minden egyes lépésükre. A Carmack által vezetett "Arena csapat" ekkor már nem titkolta, hogy a Quake legújabb változata kizárólag hálózati játékra lesz fejlesztve. Akkor úgy tűnt, hogy a versenyben az Epic, figyelembe véve a Quake nyomasztó fölényét mind az Interneten mind a LAN partikon, gyakorlatilag az esélytelenek nyugalmával indul. Természetesen úgy, hogy aztán a tőle megszokott módon, a célegyenesben okozza a legnagyobb meglepetést.

Intro gyanánt az Unrealből már jól ismert jelenet bontakozik ki előttünk, azzal a különbséggel, hogy a kamera az ősi kastély helyett ezúttal egy modern város útvesztői, felhőkarcolói között repked. Bár a látvány egy éve még az engine demonstrációjául szolgált, azért ma már senki sem fog a legközelebbi családtagjához, haverjához rohanni, hogy feltétlen megpróbálja megosztani vele az elképesztő vizuális élményt. Mindenesetre a zenéje nagyon hangulatos, talán ha kap timedemo lehetőséget, még pár év múlva is emlékezni fogunk rá:).

Az első kellemes csalódás az intrót követően ért, hiszen kiderült, hogy a Tournamentbe beépítették a teljesen összetett single player játék lehetőségét is. Ezzel egy csapásra szertefoszlott az a nem túl vonzó lehetőség, miszerint ha játszani szeretnék a programmal, akkor az csak Interneten, esetleg valamelyik LAN parti keretében tehetném meg.



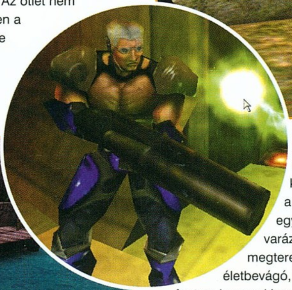
Akár egyedül is nekikezdhetünk a sorozatos kihívásoknak úgy, hogy mindezt nem előzi meg a botok mindenre kiterjedő konfigurálásának hosszadalmas tortúrája. Kezdetben csak a Team Deathmach szereplésünk biztosított, ám amint teljesítettünk pár pályát, megnyílik a lehetőség az első komolyabb csapatjáték, a Domination elsajátítására. A cél, hogy a pályán fellelhető rúnák szűk területét folyamatosan az irányításunk alatt tartsuk, azaz védjük, ha már a saját színünkben pompázik, illetve foglaljuk el, ha netalántán az ellenfél rá tudta tenni a kezét. A meccs pontokra megy, ezért egy pillanatig sem lehet lazítani. Ahhoz, hogy megnyerjünk a küzdelmeket, el kell sajátítanunk a csapatjáték alapjait, illetve meg kell ismerkednünk az UT beépített hangirányítási rendszerével. Ennek segítségével adhatunk parancsokat a csapatunk tagjainak, azaz a rendes küldetésekben a beépített botoknak. A kilenc Domination pálya teljesítése még nem igényel komolyan összehangolt csapatmunkát, ám hasznos lehet, ha egy-egy embert megbízunk az adott rúna védelmével, esetleg magunk mellé vehetünk valakit, ha jól bevédett helyet kell elfoglalnunk. Ekkor már adódhatnak olyan pillanatok, amikor a játékos ráérez a Tournament igazi varázsára, ám a Domination a jellegéből kifolyólag (rohangálás ide-oda) inkább bemelegítésnek tekinthető. Szerencsére itt is elégséges belekóstolnunk az első pár pályába, hogy megkapjuk a következő mini game-et, a jól ismert Capture The Flaget, a csapatjátékok királyát, amelyben a lazán szervezett rohangálás már nem vezet sikerre. Aki még nem próbálta a Quake vagy a Half-Life jóvoltából a CTF-et, az biztos meg fog lepődni, mennyire élvezetes lehet az, ha minden erőnkkel arra koncentrálunk, hogy elhozzuk az ellenfél bázisáról a zászlóját. Persze, közben ügyelni kell a házi védelemre is, hiszen mit sem ér a sikeres zászlómegszerzési akció, ha közben a saját bázisunkat képtelenek voltunk megvédeni az ellenfél hasonló támadásától.

A CTF-ben már nem lehet felelőtlenül osztogatni a parancsokat, illetve az a luxus sem megengedhető, hogy az egér segítségével a képernyő jobb oldalán megjelenő menüből válasszuk ki a stratégiának megfelelő egyéni feladatokat. Szerencsére a hangirányítás nagyon egyszerű konfigurálási lehetőséget kapott, amelyben a rendelkezésünkre álló parancsokat és beszólásokat hozzárendelhetjük a billentyűzet tetszőleges betűjéhez. Ez lehetővé teszi, hogy a csapatot gyorsabban mozgassuk, ami létkérdés akkor, ha szükség van a bázis gyors védelmére, vagy például abban a kényelmetlen szituációban, ha az ellenfél zászlójával rohanunk lélekszakadva az "otthon" oltalma felé. Ahogy szépen sorjában leküzdjük az akadályokat, elképesztő dolgok történnek a pályán. Gyakorlatilag az akciódús jelenetek egyfajta szerepjátékká állnak össze, legalábbis a Vörös vagy Kék vezető számára. Kellő nehézségi szinten komoly stratégia nélkül jobb, ha a zászlónak még a gondolatát is elfelejtjük. Persze, be lehet védeni a bázist úgy, hogy az ellenfél csak nagy szerencsével juthat a közelébe, de mivel ezt a játékot pontra játsszák, a túlzott óvatosság legfeljebb órákba nyúló ostromállapotot eredményezhet. (Ettől függetlenül az időt húzós taktikát lehet alkalmazni hamburgerevésre, cola ivásra, és ehhez hasonló hasznos dolgok megvalósítására.) Amennyiben már összehangoltan irányítjuk a kommandót, illetve ennek eredményeképpen begyűjtöttünk egy halom zászlót, megnyílik a lehetőség az utolsó Tournament megmérettetésre, az Assaultra. A Domination mellett ez is olyan újítás, amelyet csak az UT-ben próbálhatunk ki. Pár hónappal ezelőtt már lehetőségünk volt

tesztelni a normandiai partraszállás mintájára megtervezett Assault pályát, ám akkor még a textúrák össze-vissza villogtak, illetve az ellenfél botokból álló csapatát sem sikerült bevonni a játékba. A puritán lehetőségek ellenére már sejteni lehetett, hogy itt valami olyan hálózati játékot fogunk kapni, amely egyfajta szintlépést jelent az összetettség terén még a CTF-hez képest is. Nos, nem kellett csalódnunk az Epic Megagamesben, hiszen az Assault az UT-ben egyfajta elit szórakozást kínál úgy, hogy közben megcsillantja a hálózati lehetőségek eddig még feltáratlan dimenzióit. Minden egyes pályához külön történet kapcsolódik, ennek a szereplőjeként kell bizonyítani rátermettségünket. Az egyik legélvezetesebb a már fönt említett Operation Overlord, de közel hasonló játékélményt nyújt a High Speed, melynek során egy vonatot kell elfoglalnunk, illetve a Mazon, amelyben a dzsungel mélyén elrejtett ritka erőforrást kell megsemmisítenünk. Említésre méltó, hogy amennyiben sikert könyveltünk el a támadók szerepében, fordul a kocka, és a két csapat helyet cserél. Így megtapasztaljuk a védők keserves életének mindennapjait is. Sajnos a program Assaultból mindössze hat pályát tartalmaz, ám könnyen észre lehet venni, hogy létezik egy ötödik fajta játéklehetőség is, amelyet azonban csak akkor kezdhetünk el, ha az összes pályát sikerrel teljesítettük. A végső kihívás négy küzdelmet takar deathmach módban, különféle megkötésekkel. Tulajdonképpen mire ide eljutunk, a reflexeink már edzettek lesznek, így jó eséllyel küldünk a pokolba bárkit, aki az utunkba áll. Ezért az egyetlen dolgunk az lesz, hogy átértékeljük a pontos célzásról alkotott korábbi véleményünket. Amennyiben ezt nem tesszük meg, biztos, hogy a trófeák csarnokában nem tudjuk begyűjteni a végső elismerést.

Természetesen a felsorolt játéklehetőségek erős Internetes támogatással lesznek megáldva, amit sajnos egyelőre nem sikerült élesben kipróbálnunk, hiszen az első szerverek az újság piacra kerülésével egy időben fognak startolni. Annyit már tudni lehet, hogy a netgames USA jóvoltából a meccsekről elképesztően részletes statisztikák fognak készülni, amit a megadott site-on nyomon lehet majd követni. Az ötlet nem újkeletű, hiszen a magyar Quake társadalom is összehozott már hasonlót, sajnos azonban a karbantartás és üzemeltetés hosszú távon megoldhatatlannak tűnt (legalábbis lelkesedésből...). Ennek ellenére, amíg az egyes játékosok eredményeit összegző lista működött, szinte minden ismerősöm nagy lelkesedéssel nézte nap, mint nap. A lehetőségnek a tökéletesítése tehát a tapasztalatok alapján jó ötletnek tűnik az Unreal stábtól, akárcsak az UT menübe beépített primitív IRC program is, amely kapásból kapcsolódik a fejlesztők által hivatalosan indított Tournament csatornára.

A teljes program röviden ezt, és persze még sokkal többet fog tudni, ám ennek ellenére jogosan merül fel a kérdés, hogy a hálózati játéklehetőségek egész arzenálja elégséges-e az átütő sikerhez. Önmagában véve nyilván nem, hiszen ebben a kategóriában a játékélmény egyedi varázsának megteremtése életbevágó, illetve fontos, hogy a kiemelkedő grafikai megvalósítás ehhez kapcsolódjon. Utóbbi teljesen az Unreal engine lehetőségeinek határát súrolja, ami sajnos egyben azt is jelenti, hogy nélkülözi a nagy áttöréseket. Ezt leginkább akkor lehet észrevenni, ha mondjuk alaposan megnézzük valamelyik UT pályát, majd betöltjük a Quake3 tesztet. A fejlődés egyből szembeötlő a textúrák nagysága és kidolgozottsága terén, még ha ezt megelőzően az UT-ben elénk táruló látványt döbbenettel szemléltük is. Ettől eltekintve a Tournament pályái gyönyörűek, a level design pedig első osztályú. Úgy tűnik, kreativitás terén az Epic tervezői továbbra is verhetetlenek, mintegy ezzel feledtetve a '99. nyarára kicsit már megkopott Unreal engine hiányosságait. A Tournament teljesen gagyi történetének megfelelően (még jó, hogy ez szerintük sem érdekel senkit az efféle játékokban:)) a helyszínek minden esetben a megmérettetés céljaira átalakított arénák. Ezzel el is érkeztünk az egyik legkényesebb kérdéshez, miszerint a látványhoz milyen játékélmény párosul. Ennek az alapja a világon belül megvalósított fizika (jó példája ennek a Quake World, ahol például kisebb a gravitáció, mint a rendes Quake-ben), amely az engine-nek köszönhetően továbbra is tipikusan "unreales". Sajnos, ez magában hordozza annak a tényét is, hogy ha valaki realizálni akarja a fejlesztők által elképzelt optimális lehetőségeket, akkor igencsak hi-tech géppel kell rendelkeznie. A tesztgép lelke a Celeron 300A volt, 128 MB RAM-mal, Voodoo3 3000-rel. 800X600-as felbontás mellett a kezdeti deathmatch pályák jól játszhatók voltak, ám ahogy nőtt a botok száma és a helyszínek mérete, a pontos célzás a fokozatos képkocka-kiesésekkel egyre lehetetlenebbé vált. Végül némi könnyű tuning segített túl a tarthatatlan állapoton: a processzort 400, a Voodoo3-at 180MHz-re húztuk, a felbontást pedig csökkentettük 640X480-ra. Ezzel a házon belüli megoldással a



játék ismét folyamatossá vált még a legnagyobb rakétasuhogások közepette is (na jó, azért ez egy kicsit erős...). Gyors processzor, sok RAM, harmadik generációs 3D gyorsító. Ezek a hosszú élet ismérvei az UT-ben. Amennyiben a hardverfeltételek teljesülnek, kifejezetten élvezetes, folyamatosan pörgő akcióval dúsított játékmenet lesz a jutalmunk. (Nagyon látszik az UT-en és a Q3 testen is, hogy szándékosan mennyire nem közelítenek a valósághoz. A rikító skinek, a varázslatos idegen tájak, gyanítom, hogy egyfajta védelmet jelentenek a fejlesztők számára azoktól, akik az elmúlt hónapok szomorú vérengzéseiben egyértelműen a játékok negatív hatását látták.)

Az UT deathmatcben a campolás a legkevésbé sem vezet eredményre, szinte majdnem biztos, hogy ha hosszabb időre leállunk adott helyre, akkor a saját sírunkat ássuk. (Laza ezzel nem értett egyet, ám amikor a nehézségi szintről kérdezgettem, hirtelen nagyon fontosnak találta a monitorán zajló eseményeket. Persze, teljesen "butácska" botok ellen lehet, hogy a táborozós taktikának van létjogosultsága, de skilled fokozaton és fölötte már nemigen.)

A számítógép által irányított játékosok intelligenciája meghatározza, hogy a csapatjátékok mennyire lesznek élvezetesek számunkra. Ez világos, hiszen egyrészt saját csapattársaink, másrészt a kellő kihívás érdekében az ellenfél potenciálja sem mellékes. Az UT-be olyan magas fokú intelligenciával megáldott harmadik generációs botok lettek beépítve, ami az embert gyakran arra késztette, hogy játék közben is elismeréssel adózzon a programozóknak. Talán a siker nem véletlen, hiszen az AI-ért felelős stáb vezetője a Reaper bot és az Unreal botjainak (ők már a pályát is tanulták) készítésében szerzett vitathatatlan érdemeket. Az általuk végzett munka eredménye, hogy a botok játékstílusa megtévesztésig emberi. Ennek megfelelően a játékban beszélnek is, például egy-egy parancsra visszajelentkeznek, közlik, hogy megszerezték a zászlót, szitkozódnak, vagy épp gúnyos és vérlázító beszólásokat nyomatnak az éterben. Kezelnek prioritásokat is, tehát ha például utasítjuk őket az ellenfél zászlójának a megszerzésére, de közben pár lépésnyire betörnek a bázisunkra, akkor előbb a védelemmel lesznek elfoglalva. Egyetlen alkalommal tűnt fel, hogy nem gondolkodtak, az egyik CTF meccs során. Itt, ha elküldtem őket egyszerre a zászlóért, akkor úgy tűnt, hogy mindegyik a hozzá közelebb eső átkötő úton próbált meg eljutni a másik bázisra. Külön-külön pedig többnyire esélytelenek voltak. Tehát a botok a megfelelő segítőtársaink, illetve a legádázabb ellenségeink is, ám nem szóltam még azokról az eszközökről, amelyekkel a Tournament során jobb belátásra bírhatjuk a többieket.

A fegyverarzenál java az Unrealből már ismerős lehet mindenkinek, ám a skinek újak, illetve elvétve találhatunk még néhány soha nem látott pusztító eszközt is. Alig akartam hinni a szememnek, amikor megláttam a Minigun oldalán a digitális számlálót, amely a rendelkezésünkre álló töltény mennyiségéről tájékoztat. 20, 15, 10, kifogyott! Tovább! A fegyverek nagy része rendelkezik a fenti adottsággal, így nem kell folyton a HUD-ra nézni, ha infót szeretnénk kapni a töltények számáról. Mindamellett, hogy nagyon praktikus újítás, elképesztően látványos is. A hagyományoknak megfelelően létezik másodlagos tüzelési mód is, amely többnyire nagyobb sebzést és pontatlanabb célzást eredményez.

36 új pálya, a hálózati játéklehetőségek teljes választéka, számtalan ehhez kapcsolódó újítás, fokozatos kihívások. Röviden ez jellemzi az UT-et, illetve az a kellemes csalódás, hogy multiplayerhez képest a fejlesztők mennyire felnőttek a feladathoz. A hangokkal történő irányítás kiforrott, jól működik, a botok intelligenciája pedig akkor is élvezetessé teszik a játékot, ha egyedül szeretnénk megmérkőzni a Tournamentben. A lépcsős kihívási rend további izgalmakat eredményez, a trófea szoba, a "rejtett" kihívás, a végső megmérettetés pedig csak hab a tortán (az UT-ben megvalósított rendszer kicsit a Mortal Kombatra emlékeztetett). Egyetlen hibaként azt lehetne felróni, hogy a csiszolt Unreal engine nem mutat semmi igazán meglepőt, bár az is igaz, hogy a játékhoz csomagolnak még egy CD-t, amelyik a Savage4 tulajdonosok számára tartalmazza a nagyobb felbontású textúrákat (Hurrá!:)). Szerencsére a programon látszik is, hogy a fejlesztése során a játékmenet tökéletesítésére fordították a legtöbb energiát, így némileg szakítva az unreales hagyományokkal nem a grafikában, hanem az élvezetes csapatjátékban alkottak kiemelkedőt.

shoebaron
sbaron@vogel.hu

96%

3DFX D3D

GT Interactive / www.gtinteractive.com
Epic Megagames
Pentium 233 / 32 MB RAM / 150 MB HDD

95%
93%
96%

HP Vevőszolgálat: 382-1111 http://www.hp.hu

MEGTÉVESZTŐEN VALÓSÁGHŰ.

Azért érzi úgy, hogy most tényleg sikerülne ekkora lufit fújnia, mert a képet a világ jelenlegi legfejlettebb tintasugaras nyomtatási eljárásával állították elő – a HP PhotoREt precíziós technológiájával, amely forradalmi változást hozott a nyomtatásban. Ez az a technikai megoldás, amely lehetővé teszi nyomtatóink számára, hogy akár 16 miniatűr tintacseppet juttassanak el minden parányi képpontba. Az eredmény: lenyűgöző minőségű, fotórealisztikus képek – anélkül, hogy mindez a sebesség rovására menne. Egy szó mint száz, bármennyire siet is, képei ezután mindig fotóminőségűek lesznek, így semmi más nem múlhatja felül őket. Mert olyanok, mint maga a valóság.

HP DESKJET NYOMTATÓK
HP PhotoREt technológiával

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

NORTON AntiVirus
ÚJDONSÁG
EP-3VBA
ATX ,PPGA370-VIA Apollo Pro Plus
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/83/100/112/133 Mhz
Ultra-DMA-66, 4 PCI, 1 ISA, 1 AGP, 1 AMR
3 DIMM, max 384 Mb RAM, 2 USB port
Hardware monitoring, DIP switch konfiguráláshoz
EP-V370B
AT, PPGA370-VIA Apollo Pro 66/100 MHz Intel Celeron 433 Mhz-ig, 3 PCI, 2 ISA, 1 AGP, 3 DIMM, max. 384 Mb RAM, Ultra-DMA-33, DIP switch konfiguráláshoz, Hardware monitoring, SB-Link, PC98
EP-3WXA4(Y), 3WXM4
ATX ,PPGA370 - Intel i810 (82811ODC100/GMCH)
Intel Celeron 533 Mhz-ig!! (66*8) 66/75/100
Ultra-DMA-66, 5 PCI, 1 AMR, 2 DIMM, max 512 Mb RAM,
feszültségszabályozás a BIOSban!, 2 USB
integrált Intel i752 2D/3D VGA 4MB cache, AC97 hangmodul
(Y) integrált Yamaha PCI744B változat
3WXM4 - MicroATX változat (3 PCI)
Norton Ghost
AntiVirus
Az EPOX alaplapokhoz ajándék Symantec Norton AntiVirus és Norton Ghost szoftverek járnak!*
EPoX
EP-BX3
ATX ,
Slot1 - Intel BX 66/75/83/100/112/133 Mhz Intel Pentium III PII, Celeron 233-700 Mhz-ig!! (100*7) 3 DIMM, max 768 Mb RAM, 2 USB portUltra-DMA-33, 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP LM78 Hardware monitoring, Windows 2000 tesztelt!
Átalakított hardver üzletágunk várja jelenlegi és leendő viszonteladóinkat! Processzorok, IDE és SCSI winchesterek, alaplapok, monitorok, stb. Szoftver és hardver egy helyről, a SVED-től!
OEM OK
SVED
Az OEM disztribútor
1143 Budapest, Francia út 38/b. Tel.: 469-8000 Fax: 469-8009
E-mail: hwsales@sved.hu http://www.sved.hu

MIKLAND :-)
COMPUTER
MÍNŐSÉG MINDENáron!
MATROX G400 16MB SGRAM OEM 24.900,-
TEAC 32x ATAPI CD-ROM 9.400,-
PLEXTOR 40x SCSI CD-ROM 21.900,-
YAMAHA 4416 CD újraíró 49.900,-
PLEXTOR 44/2/20 CD újraíró 49.900,-
PLEXTOR 8/20 CD író OEM 79.900,-
MATROX MARVEL PAL 49.900,-
DIAMOND V770 TnT2 16MB 25.900,-
ASUS V3800 57.900,-
Magyar feliratos DVD filmek teljes választéka, mindenkinél kedvezőbb áron!
YAMAHA
PLEXTOR
AGP
Telefon: 375 3716 Fax: 214 5183
mikland@mikland.hu, www.mikland.hu
1012 Budapest, Attila út 117.

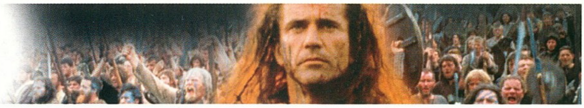
HERTA

Bp. VII., Dohány utca 37. Tel./fax: 322-7846
(Számítástechnikai szaküzlet és szervíz)
Bp. XV., Szentmihályi út 131.
(Pólus Center) Tel./fax: 419-4020
Bp. III., Vörösvári út 23. Tel./fax: 368-8864

Bp. V., Belgrád rkp. 12. Tel./fax: 266-5052
Bp. X., Kerepesi út 73.
(Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164
Bp.XX., Kossuth L. u. 33. Tel./fax: 285-6004
(Erzsébet Áruház)

Bp. II., Gábor Áron u. 74-78.
(Rózsakert Bevásárlóközp.) Tel./fax: 391-5840
Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14.
(Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131

Braveheart



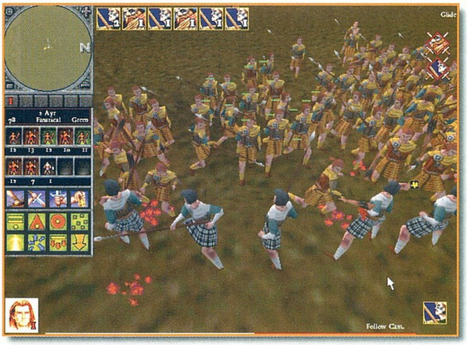
"EDWARD KIRÁLY, ANGOL KIRÁLY LÉPTET FAKÓ LOVÁN..."

Szeretünk döntéseket hozni. Szeretjük befolyásolni környezetünket. Szeretünk uralkodni, de nem szeretünk rosszul dönteni. Nem szeretjük a veszteségeket, és legkevésbé a kudarcokat. Mi vagyunk a stratégiai játékosok. Ha igazán a mélyére tekintünk a nekünk szánt játékoknak, akkor rá kell döbbennünk, hogy nem vagyunk annyira elkényeztetve, mint gondolnánk. A népszerűbb stratégiai játékok nem különösebben bonyolultak. Elegendő néhány szabályra rátalálni, majd megfelelni néhány feltételnek, és máris kezünkben a győzelem. A pepecselős stratégiai játékok próbálják a lehető legpontosabban leírni a valóságot, ami jórészt különféle jellemzők számszerű megadásával végződik. A rengeteg adat azonban éppen a számítógépeknek való, nem nekünk. Van-e reményünk arra, hogy a stratégiai játékok kellően összetettek, de mégis áttekinthetők legyenek? Van-e reményünk látványra, amely nem csak egyszerű csillogó körítés?

A Braveheartot látva azt kell mondjam, jó úton haladunk a stratégák paradicsoma felé.

Gondolom, a Rettenthetetlen című filmet nem kell senkinek bemutatni. Az utóbbi idők egyik legkiemelkedőbb filmalkotása. A történelmi filmek Titanicja. Annak viszont csak örülhetünk, hogy a játék nem a filmből, hanem azzal közös forrásból építkezik. A fejlesztés során közreműködött a Skót Főnökök Állótanácsából a Wallace klán.

Nehéz helyzetben vagyok, mikor be kell mutatnom a programot. Szeretném érzékeltetni a játékmenet hangulatát, egyúttal némi segítséget nyújtani az elinduláshoz, de nincs lehetőségem minden részletre kitérni. Sajnos, a



kezelői felület egyáltalán nem intuitív, és a kézikönyv is összhangban van vele, így lassabban lehet belerázódni.

Amint már az első hírek képeiből is kiderült, a játéknak igényes 3D harcrendszere van. Emellett azonban a térkép és az egyéb információs képernyők pepecselős része igen nagy hangsúlyt kapott. Ami viszont a Braveheart mellett szól, hogy rengeteg szempontból létrehozza, és a képernyőnkre varázsolja a középkori Skóciát, ahol számos érdek ütközése miatt nem is olyan egyértelmű a feladatunk, mint csak menni és győzni. Ha legyőzünk egy klánt, el is vesztünk egy szövetségest, Anglia pedig olyan hatalmas, egységes és sebezhetetlen. Vagy mégsem?

A térkép és néhány táblázat mellett követhetjük figyelemmel az eseményeket. Döntéseket hozhatunk, és meghatározhatjuk a települések lakóinak feladatát. Ha pedig harcra kerül a sor, akkor a valós idejű 3D engine segít a harcmező életre keltésében.

AZ ÁLTALÁNOS TÉRKÉP

Skócia területét láthatjuk itt, ahogy az egyes klánok között az idők folyamán felosztásra került. A határok színezete a viszonyunkat jelöli az adott klánnal. Skócia teljes domborzata bekerült a programba - amit én sem megerősíteni, sem cáfolni nem tudok -, de mindez majd a 3D résznél lesz fontos.

Minden területnek van fővárosa, valamint akár több további települése is. Itt emberek élnek, szenvednek és örülnek, békésen dolgoznak, vagy háborúznak.

A térképen nyomon követhetjük a karavánok, hadseregek, kémek, felderítők és követek mozgását.

A történet kereke áll, melyet egy-egy nappal lökhetünk tovább a dátumra kattintva. Lehet folyamatos léptetésre is váltani (F1), de bokros teendőink miatt erre ritkán kerülhet sor.

A településekről minden hasznos információt megtudhatunk, de csak ha saját, szövetséges városról van szó. Ha idegen városra vagyunk kíváncsiak, akkor oda először egy kémet kell bejuttatni.

A VEZETŐK

A klánok vezetői komoly szerepet töltenek be. Személyes megítélésük a szövetségi viszonyra és a morálra is hatással van. Legfontosabb feladatuk azonban a seregek harcba vezetése.

A jelentkezők közül csak olyan vezetőre bízzuk embereinket, akinek lojalitása, morálja és esze a helyén van. Minél erősebb jellemű hadvezér áll a sereg élén, a katonák annál keményebben fognak harcolni.

Skócia a XIII. században. A skót királyi dinasztia utolsó egyenes ági leszármazottja meghal. Anglia királya több skót trónkövetelővel együtt igényt támaszt a trónra. Edward lesz 1296-ban aratott győzelme után Skócia királya. A William Wallace vezette felkelés 1297-ben legyőzi Edwardot, de 1298-ban alulmarad. A második felkelés során Edward életét veszti, de a felkelést leverik. 1305-ben Wallace-t kivégzik. Végül Robert Bruce egy újabb győzelem után független skót királlyá lesz 1314-ben.

TÖRTÉNELEM LECKE

A GAZDASÁG

Nyolc szakma képviselői több mint két tucat terméket állítanak elő. A lakosság rajtuk kívül még építőmunkásokból és munkára fogható, ráérő emberekből áll. Pontosan el lehet osztani, melyik munkaterületen hányan dolgozzanak. A jó munkához azonban arra van szükség, hogy gyakorlott szakembereink legyenek. Minél tovább teszi valaki ugyanazt, annál hatékonyabb lesz.

A raktárkészletek figyelése, a hiányzó termékek előállítása, a fölösleg eladása rendkívül aprólékos munka már két település esetében is. Ha elkezdünk terjeszkedni, ezt egyszerűen nem lehetne követni. Ilyenkor automatára állíthatjuk ezeket a feladatokat. Az ilyen önműködő beállítások azonban soha nem úgy döntenek, ahogy az nekünk jó lenne. Szerencsére ezt ötletesen megoldották olyan módon, hogy súlyozhatjuk a katonai, a kereskedelmi és az életszínvonalat befolyásoló munkák arányát. Ha az emberek a sok dárda készítését megunva háborognának, nem kell adócsökkentéssel, munkaerő átcsoportosítással foglalkoznunk, hanem az automata számára egy kicsit feljebb emeljük az emberi érdekek figyelembevételét, aminek következtében természetesen a másik két érdek csorbát szenved.

A jól működő településen nemcsak a népesség természetes gyarapodásával, hanem a bevándorlással is számolhatunk. Ha azonban a falu már nem tud több lakót kiszolgálni lakással, raktárral, népjóléti épületekkel, akkor telepesek egy csoportjával és a javak egy részéből új települést hozhatunk létre.

KERESKEDELEM

Ami szekér- és talicskaforgalom zajlik Skóciában, annak irányítását ne is próbáljuk meg kézben tartani. Tömegével hordják a különböző árukat városról városra. Mindezt szintén az automatára bízhatjuk. Szükség esetén azonban magunk is igénybe vehetjük a taligák szolgáltatását. Meghatározhatjuk, adott település mely termékeket értékesítse, és megszabhatjuk az árakat is. Szállíthatunk fegyvereket a valamelyik új városunkban felállítandó sereg felszereléséhez. Átvihetjük a pénzt az egyik jobban őrzött városba. A fontosabb szállítmányokhoz őrséget is rendelhetünk, amire nyilván azért lehet szükség, mert a karavánokat meg is lehet támadni.

DIPLOMÁCIA

Mivel fő célunk nem a területek meghódítása, hiszen egyedül az Angoloknak vannak ilyen vágyaik, legfontosabb eszközünk a diplomácia Skócia szabadságának kivívásához.

A kapcsolat a többi klánnal kétféleképpen tartható. Küldhetünk követet, aki elviszi üzenetünket, és visszahozza a választ. Mehet vezetőnk személyesen is katonai kísérettel. Ennek már nagyobb súlya van. A szövetségek kivívása nem könnyű feladat, megtartása pedig még több áldozatot igényel. Hozzánk is gyakran érkezik követ, így a kapcsolat kétoldalúan befolyásolható. Ha börtönnel is rendelkezünk, elfoghatjuk más klánok vezetőit, akikből információt is kiszedhetünk. Más börtönök foglyait pedig megpróbálhatjuk kiszabadítani. Ha jól előkészítjük a terepet, akkor több szerencsével járhatunk, mint William Wallace az utolsó fogsága során.

Az általunk ismeretlen területre felderítőket kell küldenünk. Ilyenkor megtudjuk, mely klánhoz tartozik, és települései felkerülnek a térképre. Ha politikai viszonyunkat is tisztázni akarjuk, akkor követet kell delegálnunk. Ha pedig olyan információra van szükség, amelyet önként nem adnak, akkor mehet a kém, aki beépül a település lakói közé. Folyamatosan tájékoztat minket a település helyzetéről, az induló karavánok céljáról és tartalmáról, valamint segítségével felmérhetjük a település épületeit is.

HADSEREG

Azok a klánok, amelyek nem képesek megérteni, hogy egymás vérének ontásánál nemesebb cél is

létezik, el kell bukjanak. A mi feladatunk, hogy bármi áron egyesítsük őket.

Adott hadsereg legfeljebb 150 főből állhat, aminek keretein belül a felfegyverzett parasztok ezután már harci tapasztalatokat szereznek. A katonaság számos célra használható. A legfontosabb, hogy őrség minden városunkban állomásozzon. Járőrözésre saját, míg portyázásra ellenséges területen vethető be. Kivezényelhetjük diplomáciai céllal, vagy akár különleges, titkos küldetésekre is. Ezek közé tartozik a fogolyszöktetés, a fosztogatás és a gyújtogatás.

A felállított sereg élelmezést igényel a neki helyet adó faluból, valamint zsoldot a kincstárból. Nincs értelme fölöslegesen túlfegyverkezni. Idővel mindenki elkezd egyre nagyobb erődítményeket, várakat emelni. Ezek ellen faltörő kost, katapultot és ostromtornyot vethetünk be. Ugyan bármely városunkban körülnézhetünk 3D megjelenítésben, ez mégis elsősorban a harc megjelenítésére szolgál.

A hadsereg felsorakozik a mezőn. Kardokkal, dárdákkal felfegyverzett első sorok, míg mögöttük az íjászok. Két oldalról lovasság támogatja őket, a csendben maga elé meredő vezér kiáltását lesve. A szemközti domb gerince mögül először csak a zászlók bukkannak elő, majd a távolban kibontakozik az ellenséges sereg hullámzó tömege... Valahogy így kezdődik minden ütközet. A meglehetősen eredeti kamera-beállítások kezelése némi gyakorlatot igényel, de ha sikerül megszokni, akkor tetszőleges perspektívából utasíthatjuk katonáinkat. A kamerát gyakorlatilag bárkire ráakaszthatjuk, a kép ezután négy alapbeállításból követi, miközben iránya, magassága és a nagyítás folyamatosan állítható.

Meglehetősen látványos része ez a játéknak, amely a pepecselős résszel ellentétben valós időben zajlik. A kezelés jól eltalált, valóban van lehetőség különböző stratégiák kihasználására. A legfontosabb, mint mindig: az ellenséget több oldalról kell egyszerre támadni.

A különleges küldetésekre néhány embert célszerű magunkkal vinni. Ilyenkor nem lehet harcolni. Az épületekbe bejutva lehet fosztogatni, gyújtogatni. Mielőtt pedig az őrség odaérne, már csak hűlt helyünket kell hátrahagyni.

Minden kezdet nehéz. Nincs ez másképp klánunk esetében sem. Egy város, egy szövetséges és két vezető. Ez áll rendelkezésünkre több tucat másik klán mellett, és szemben Hosszúlábú Edwarddal.

▣ A környező, még nem ismert területek felderítésével kezdjük. A felderítő (Scout) nem kér pénzt, így folyamatosan lássuk el feladattal.

▣ Ne gyűjtsünk túl sok ellenséget egyszerre. Ha ajándékot küldünk valamelyik velünk hadban állónak, akkor megenyhülhet, és már csak ellenségeskedő lesz. Ez mindenesetre elegendő, hogy egy darabig ne támadjon.

▣ A városban állomásozó csapatnak az őrség (Guard) parancsot kell kiadni. Ha nem kap parancsot (idle), akkor nem védi meg a települést.

▣ Támadás előtt küldjünk kémet, de ne tartsuk ott feleslegesen, mert lebukhat.

▣ Ha az ellenség csapata mozog, érdemes lehet benézni a városába, hátha védtelen.

▣ Már a városon kívül elkaphatjuk a támadó sereget, ha járőrözünk (Patrol).

▣ Fosztogatás által kis kockázattal szerezhetünk pénzt.

Az első benyomások kissé riasztóak voltak. A kezelés meglehetősen áttekinthetetlen és kusza. Kell némi gyakorlat, mire az ember megszokja. Számos információ több helyen átfedéssel is feltűnik, azonban a beavatkozásokat általában csak egy helyen végezhetjük el.

A látottak után szkeptikusan fogadom majd azt a játékot, amelyre azt mondják: diplomáciai elemeket is tartalmaz. Ez a tevékenység jóval összetettebb, minthogy 4-5 féle ajánlattal reprezentálni lehessen. A Braveheart maga a középkori diplomácia, amely éppoly bonyolult, mint ahogy a történelemkönyvekből következtethetünk.

A 3dfx tulajdonosoknak ajánlom figyelmébe, hogy a játék 3D része megy Glide-dal, továbbá DX-szel bármilyen 3D kártyával, a nem említetteket software-es engine-nel oldja meg. Saját tapasztalatom, hogy 3dfx-en nem volt hajlandó D3D-vel elindulni. Ha pedig valamilyen grafikai módban elkezdtél játszani, akkor a másikra átváltva nem lehetett betölteni a mentéseket. Manapság már csak ilyen bugware cuccokkal találkozhatunk. Remélem, nem gondoljátok, hogy ennek így, és csakis így kell lennie...

A Braveheartot mindenkinek érdemes kipróbálni, aki nem futó kalandot vár. Lányoknak pedig kötelező darab: van benne fényképezett, rajzolt, renderelt Mel Gibson.

Lázi

93%

3DFX ■ D3D ■

EIDOS / www.eidosnet.com
Red Lemon / www.redlemon.com
Pentium 233 / 32 MB RAM / 600 MB HDD

85%
85%
79%

SKY SHUTTLE
öbb mint 10 tárolható beállítás
C/Mac kompatibilis
illentyűzet hozzárendelés
GameWizard szoftver
segít a beállításoknál
eépített Makro-gomb,
yenként több mint
16 billentyűzethez
rendelt funkcióval
rgonómikus, kényelmes kivitel
GameWizard Bundled
SPACE PATROL
GameWizard Bundled
Billentyűzet
hozzárendelés a
GameWizard szoftver
segítségével
Több mint 10 tárolható játékbeállítás
Ergonómikus, kézhezálló kivitelezés
Kompatibilis a PC-s játékokkal
Beépített Makro-gomb, egyenként
több mint 16 billentyűzethez
rendelt funkcióval
Halberd Knight
Hüvelykujj-állítású gáz- és fékpedál
4 választható játékmód
4-12 billentyű-hozzárendelés
Támogatja a többjátékos üzemmódot
Tűzgomb, 3 funkciógomb és
2 négyirányú kapcsoló
Kényelmes kéztámasz
Autocenter be/ki kapcsolás
Digitális/analóg módváltás
Dinamikus gáz- és lábpedál vezérlés
Programmable
Rockfire Certified Standards
Rockfire
Game Wizard
Digitálisan tervezett, teljesen
programozható joystick
GameWizard szoftveres beállítás.
Több mint 10 beállítás tárolható
Csavarható markolat
(lábpedál) és kiemel-
kedő gyorsítógomb
Kényelmes kéztámasz
ergonómikus kialakít
Egy 8-irányú kapcsoló
12 programozhatóható
funkciógomb
Nagy alapfelület,
stabil használat
Sparta Fighter
GameWizard Bundled
A létező leghatékonyabb játékvezérlő szoftver!
Felhasználóbarát, egyértelmű, egyszerű alkalmazás.
Az összes játékvezérlőt kezeli, egyedi beállítással.
Megjegyzi az utolsó 10 játék- és vezérlőbeállítást.
A digitális eszközöknél nincs szükség kalibrálásra.
Az USB-s eszközöket nem kezelő játékokat is alkalmassá teszi ilyen vezérlők akadálytalan használatára.
Kelly-Tech
Kelly-Tech Kft. Budapest, 1139. Üteg utca 6.
Tel.: (1)350-1246, Fax: (1)349-6477
E-mail: sales@kellytech.hu, Web: www.kellytech.hu
Kizárólagos képviselet: Rockfire játékvezérlők, Biostar VGA kártyák, GlobalWin hűtők, altrix GSM és számítástechnikai termékek, billentyűzetek, egerek, ACER billentyűzetek, Kelly's számítástechnikai és irodai termékek, A4Tech egerek, Taicom modemek, Edimax hálózatépítő aktív elemek, MidiLand aktív hangszórók, JustCooler hűtők, AVerMedia PC>TV konverterek.
Disztribútor: SOLTEK alaplaplapok, LongTime szünetmentes tápegységek, Just Cooler speciális hűtők.
Csak viszonteladókat szolgálunk ki. Termékeinket keresse országos viszonteladói hálózatunkban!

Rites of War

Négyszáz évszázad telt el azóta, hogy az ember kilépett a hideg űrbe. Ezen hosszú idő alatt a történelem szinte teljes mértékben legendává változott. Ki tudja már, miképp szóródott szét az emberiség több millió különálló bolygóra? Ki emlékszik már azokra a háborúkra, melyek kettéosztották a Földet, és az embereket brutális bestiák szintjére taszították? Ki ismerné fel a Föld ősi romjait, az elpusztult nemzetek és porrá hullott népek nevét? Ezekre a kérdésekre nincs válasz, mert több tízezer éve, az emberekkel együtt meghaltak. A mendemondák haláláról és borzalomról, a Technológia Sötét Koráról, az Éjszaka Uralmáról, a Vér Birodalmáról és hosszú századokig tartó öldöklésről szólnak.

A jelen a Kegyes Császár ideje, az Emberiség Birodalmának kora. Napjainkban több tízezer éve tartó háború zajlik, melyben a menekülést győzelemnek hívják. A vereség az emberiség visszavonhatatlan végéhez és az univerzum szerkezetének teljes pusztulásához vezetne. A háború több millió bolygón folyik a galaxis sötétségébe burkolva és minden emberi lélek mélyén. Béke csak a feledésben található…

"Codex Imperialis – A Birodalom"

Köszöntök mindenkit ezekben a vérzivataros és békésnek egyáltalán nem mondható időkben. Harmadízben fogunk kalandozni a Warhammer 40000 világában az SSI és természetesen a Mindscape jóvoltából. Ez alkalommal a nagy események egy kis részletével foglalkozunk, az Eldák harcát kísérhetjük figyelemmel a Birodalom legveszélyesebb és legfélelmetesebb ellenfelei, a Tiranidák ellen. Érdekes módon azonban az első 10 küldetésben szó nincs róluk, pusztán a saját oldalukra állított Birodalmi egységeken kell keresztülverekednünk magunkat.

A szokásosnak mondható, körökre osztott játékmenet kissé átalakult a korábbi gyakorlathoz képest, mely változások főleg a Panzer 2 engine-jének használatából, illetve a grafika kibővülésének köszönhetők. 24 küldetés áll rendelkezésünkre szép csokorba fogva, hogy megismerjük Avatar (a kiválasztott) harcát. Nincs semmiféle módunk a harcoló felek megválasztására, csak az Eldák seregeit, illetve a későbbiekben hozzájuk csatlakozó Birodalmi ármádiát irányíthatjuk. Mielőtt belemélyednénk a kezelőfelület és a csaták rejtelmeibe, tekintsük át a csapatok felállításának és fenntartásának lehetőségeit.

AVATAR SEREGEI

Minden egyes küldetés megkezdése előtt ki kell választanunk, hogy az adott csatában ki fog harcolni az oldalunkon. Az első missziók alkalmával 10 egységünk szállhat csak harcba, ez a szám jelentősen bővül majd a későbbiekben, a vége felé már húszas csoportot irányíthatunk. Persze, itt sem adnak ingyen semmit, az induláskor kapott "glory" mennyiséggel kell gazdálkodnunk egy ideig. A seregünkbe minden egység felvétele meghatározott pontba kerül, kivéve a mezei katonákat. Őket csak töltelék árunak szabad vinnünk az első küldetésekben, a későbbiekben minden helyre szükségünk lesz, így hamar kirostálódnak majd csapatunkból. Eleinte a választék nem túl fényes, de a rendelkezésre álló teremtmények és gépezetek listája minden siker után bővül. A tizedik misszió után az addig ellenségként szereplő Birodalmi egységek is csatlakoznak hozzánk, hogy végső küzdelmünket segítsék a Tiranidák ellen. Minden küldetésért és az egyéb előforduló extra feladatokért (pl. várak elfoglalása) is pontokat kapunk, a későbbiekben ezekből fedezhetjük kiadásainkat. Ha már nincs szükségünk valamelyik katonára, akkor tartalékolhatjuk (Barrack), vagy el is bocsáthatjuk. A nagy többséget azonban érdemes megtartani, és vigyázni is rájuk, hiszen egyrészt nincs lehetőségünk állandóan cserélgetni a résztvevőket, másrészt pedig

tulajdonságaik a harcok során nyújtott teljesítményükkel arányosan fejlődnek. Minden egyes lövés gyarapítja Experience pontjaik számát, minden 100. elérésekor a karakter szintet lép. Nehogy azt higgyük, hogy ezek a szintlépések csak az erejét és páncélját befolyásolják, bizony az egyéb jellemzőire is nagy hatással vannak. A harcosok többségének esetében a 9.-10. szint alapvető változást hoz. Az addig sötét Training ikon kivilágosodik, megfelelő pontok leperkálásáért átalakíthatjuk egységünket. Ezzel a lépéssel csökkentjük a csapatban lévő egyedek számát, azonban megnyitjuk a kaput a fejlődés felé,

melyet rögtön tapasztalhatunk az aktivizálódó Exarch Warrior Skills ikonnál. Itt különleges képességeket aggathatunk az amúgy is már Supermannek kinéző lényekre. Mindezek a lépések persze, tovább javítják a karakter 10 tulajdonságát, melyeket a képernyő jobb oldalán vehetünk szemügyre.

Ezzel még nem értünk a végére az érdekességeknek, hiszen a küldetések közben is találhatunk tárgyakat (artifact), melyeket szabadon csereberélhetünk egységeink között; ezek jelenlétére a világító kis doboz ikon figyelmeztet. Érdemes megemlíteni, hogy nem mindegyik van hatással a birtokosára, nem árt, ha elolvassuk, hogy ki és mit is tesz az aktuális tárggyal. Minden egységnél részletes enciklopédia áll a rendelkezésünkre, melyet jobb kattintással hívhatunk elő. A kezdőcsapat kijelölése mellett a stratégia megválasztása is (Purchase Strategy) fontos szerepet kap még. A játék vége felé már 11 lehetőség közül választhatunk, melyek között vannak egy lényre hatók, de vannak bárhol alkalmazható fegyver szintűek is (pl. Orbital Barrage).

AZ ÁLOMCSAPAT

Most, hogy már ismerjük a lehetőségeinket, egy-két szóban elmesélem a nálam bevált összeállítást. Kezdetektől fogva a Fire Dragonokra helyeztem a hangsúlyt, ők alkották a csapat magját. A végső teamben szerepelt egy Dark Reaper (gépek ellen), 2 birodalmi könyvtáros (jópofa varázslatokkal), egy Land Raider és egy Sisters Immolator a gyors és erős ellentámadáshoz, 2-3 Whirlwind (rakétás) csak azért, mert 3 kockányira tudnak ellőni, egy-két Warwalker, mert néha ezek is nagyon eredményesnek bizonyultak, valamint természetesen 2-3 repülő egység (Jump Marines, Seraphim, Vipers) a terepen megközelíthetetlen ellenfelek lenyomására. A felsorolásból majdnem kimaradtak a Terminátorok és különféle változataik (Assault, Devastator). Folyamatosan próbálkoztam velük, bevallom kevés sikerrel, túl gyengének bizonyultak a harcban. Valószínűleg ez arra vezethető vissza, hogy nem volt időm rendesen gyakoroltatni őket, hiszen csak a 15. pálya környékén váltak elérhetővé.

HARCRA FEL!

Induljunk tehát neki a küldetéseknek. Legelső lépésként a rendelkezésünkre álló területen el kell rendezgetnünk a csapatot. Érdemes körülnézni előtte, hogy merről érkezhet támadás, és ellenfeleink milyen közel vannak. Az első tíz kör általában azzal szokott eltelni, hogy majdnem mozdulatlanul várjuk a jelentkezőket, és szép sorban leszedegetjük őket, mint az agyaggalamb lövészeten.

Ellenfeleink nagy része csak 1 kockányi távolságból tud támadni, így az esetek többségében még azelőtt le tudjuk vadászni őket, hogy a közelünkbe érnének. Érdemes a távolsági fegyverekre koncentrálnunk (nálam ezért volt sok Fire Dragon): bár kétségtelen, hogy a közelharcban nagyobb sérüléseket lehet kiosztani, de ez ránk is igaz! A falszerűen felállított első sor mögött mindig sorakozzon egy második is olyan egységekből, melyek át tudnak lőni az első feje felett (tehát legalább 2 kockát). A háromszög alakú formáció (és ennek ismétlései) nekem mindig bejöttek. Ennek jelentőségét akkor fogjuk megérteni, ha azt is elmesélem, hogy támadás esetén a Warrior versenyzők automatikusan rendelkeznek egy lövéssel az ellenfél körében is, így nemcsak a megtámadott lő vissza, hanem mindenki, aki lőtávolságon belül van. Fejlettebb esetben az sem ritka, hogy az érkező ellenfél még támadni sem tud, mert meghal a fogadtatástól. A gép persze minden csínját-bínját ismeri a hadviselésnek, így őt sem kell félteni. Általában az egyszerre érkező ellenfelek a

---

Booby Traps – 20-as erejű csapda egy tetszőleges mezőn

Brilliant Strategy – véletlenszerű erőt ad egységeinknek a harcban

Crack Shot – a megjelölt egység ellenfelének védelme a fele lesz a következő lövésnél

Craven Cowardice – hátráló, vagy 50%-nál gyengébb egység elpusztítása

Divine Inspiration – minden egységünk kap 1 vezetés pontot

Haywire Bomb – a célzott gép sérül, és visszavonul

Insane Courage – a saját egység egészsége a maximumra kerül, a sérülésének foka erő pontokká válik, léphet és lőhet még egyszer a körben

Orbital Barrage – a kiválasztott kockára és környezetére orbitális csapást mérünk

Sabotage! – a cél Artillery egység a következő lövéskor berobban az erejének megfelelő pontokkal

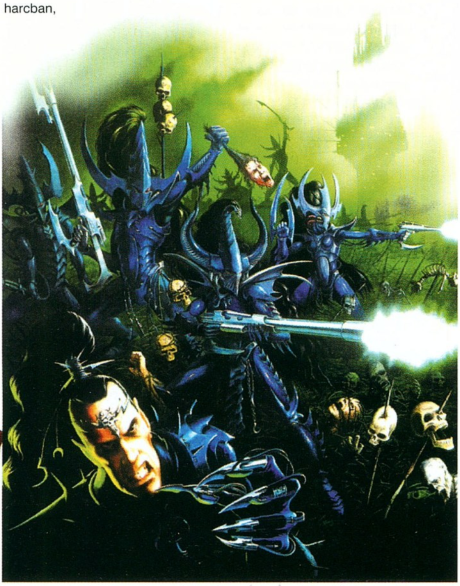
Virus Bomb – 10 pontnyi csapást mér egy élő ellenfélre

Vortex Bomb – fél erőre veszi le az egység védelmét, a fele alattit pedig elpusztítja

leggyengébb egységünket (sérültet) támadják meg, lehetőleg mindnyáján. Tömeges hadjárat esetén nagyon kell sakkoznunk, hogy ki hova lép, és kire támad, de erre azt hiszem, hamar rá fogtok érezni. A lehetséges kombinációk

leírása megtöltene még vagy 3-4 oldalt, így ettől most tekintsünk el. Alapesetben mindenki egyet léphet és támadhat. Ez alól persze vannak kivételek, ilyen pl. a gépek sajátossága, a 2 támadás lépés nélkül, vagy a nagy szintlépés utáni 2 mozgás 1 lövés kombináció. Ezek használatát meg fogjátok ismerni. Nagyon lényeges még, a pihentetés (Rest). Minden támadáskor sebesülnek és meghalnak egységeink. A sebesültek nem vesznek részt a harcban, sőt a további támadások során könnyen el is haláloznak.

Ha pihenünk, akkor a sérültek meggyógyulnak, azonban ilyenkor sem mozogni, sem harcolni nem tudunk már. A csapat kiesése akkor is bekövetkezik, ha nincs is halottunk, de mindenki sebesült. Érdemes a nyugodtabb pillanatokban felgyógyítani őket, amíg lehetséges. Nagyon durva találat esetén a csapat visszavonulót fúj, ez igaz az ellenfél legtöbb egységére is.



TEREP, GRAFIKA ÉS ANIMÁCIÓ

A stratégia rész változásai eltörpülnek a látványban tett előrelépéshez képest. A bolygók tájait igényes kidolgozás jellemzi, mely egyben előrevetíti a játék közbeni nehézségeinket. Ugyan a magaslatoknak és mélyedéseknek nincs szerepe a játékban, azonban a beláthatóságot ezek is módosíthatják. Mozgáskor oda kell figyelnünk a terepre, komoly gondjaink adódhatnak belőle, ha nem tudjuk rendesen felállítani a csapatokat, vagy éppenséggel a lassú haladás miatt nem tudjuk teljesíteni a célt. Itt jegyzem meg, hogy általában negyven kör áll a rendelkezésünkre minden küldetésnél, de előfordulnak 25-ös, sőt van egy 16-os limitű is. Az

utóbbit meg fogjátok jegyezni magatoknak... Majdnem mindegyik pályán találhatunk extra épületeket, farmokat és egyebeket. Ha van lehetőségünk, akkor mindig vizsgáljuk meg ezeket, mert itt találhatunk tárgyakat és pontokat. Vigyázzunk azonban, mert a létesítmény csapdát is rejthet, melyben a gyengébb csapatunk el is pusztulhat.

A látvány másik fontos összetevője az animáció, a program ebben is jeleskedik. Az előző részekhez képest a mozgásfázisok szebbek, és a robbanások, lövések is jól mutatnak. Nem kell persze briliáns grafikára gondolnunk, de itt nem is ez a lényeg.

A TIRANIDÁK

Genetikai struktúrájuk teljesen különbözik minden ismert élőlénytől. A mutáció virtuózai, képesek utódaikat és az általuk megfertőzött lényeket céljaiknak és túlélésüknek megfelelően alakítani. Maga a Tiranid szó összefoglaló tartalmú. Ez nem a lénynek a neve, hanem annak az elképzelhetetlenül hatalmas organizmusnak, melyből a galaxist átszelő, élő szövetből álló űrhajó, a vérszomjas szörnyetegek és legváltozatosabb feladatokra kitenyésztett (!) eszközök alkotnak. Az első komolyabb összecsapás az Imperium és a betolakodók között két és fél évszázada történt, mikor az Ultragárdista Rendház házája, a Macragge bolygó felé megszámlálhatatlan idegen űrhajó közeledett. A támadókat megfutamították, de az idegenek számára ez a veszteség nem volt számottevő...

"Codex Imperialis – A Tiranidák"

Dióhéjban megismertetnélek titeket a veszélyesebb ellenfelekkel. Távolsági fegyverként a Biovore, a Brood Autocannon és a Brood Whirlwind veszélyezteti csapatainkat, mindegyik 3 egységnyi távolságra küldheti el halálos lövedékeit. Erőben a Brood Land Raider és a Brood Leman Russ áll a ranglétra tetején,

csoportos támadásuk érdekes helyzetet teremthet. Szerencsére a teremtmények nem hódították meg a levegőt, kizárólag a Gargoyle közlekedik itt. Nem túl erős, azonban készüljünk fel rá, hogy földön járók nem árthatnak neki, valamint hatalmas távolságokat képes egy kör alatt megtenni. Sok lénynek adatott meg a pszi energiák kezelésének ismerete, ismerkedjünk meg velük: Hive Tryant (HTPC) és Master Tyrant (HTPC) a névadó borzalmak, minden létező pszi varázslatot uralnak, erejük szinte végtelen, kitinpáncéljuk szinte áthatolhatatlan. A Zoanthrope (HTP) és a Magus (HT) szerencsére kevesebb lehetőséggel rendelkezik, a játék vége felé sűrűn számíthatunk megjelenésükre. Az alkalmazott pszi varázslatok a következők lehetnek (kezdőbetűk!): Hypnotic Gaze – kizárólag az élőkre ható effekt, mely a felére csökkenti a támadóértéket, The Horror – a kivetített rémképek segítségével megtöri a vezetési képességet, és hátrálásra készteti az élő ellenfelet, Psychic Scream – 16 pontos pszichikai csapást mér az ellenfélre, Catalyst – az összes eltalált Tiranida +3 támadó és +3 védő értéket kap a kör végéig, berserk módba kerülnek, és nem hátrálnak meg.

AZ ELDÁK

Az Eldák nem beszélnek sem maguk között, sem idegenekkel a múltbéli Bukásról. A valaha nagyhatalmú, finnyás Elda fajnak csak töredéke menekült meg. A pletykák szerint a Káosz Birodalma szívta magába otthonaikat, sötét elméikben rejlő démonaik áldozataivá váltak. Egyetlen tény szól ezen teória mellett, mégpedig az, hogy a valaha volt Birodalom helyén ma a Borzalom Szemeként emlegetett fekete lyuk tátong…

"Codex Imperialis – Eldák"

Szinte minden Elda jól bánik a tűzzel, vagy valamilyen sugárfegyverrel. Viszonylag sok műszaki egység található soraikban, ezek közül hatótávolság tekintetében mindenképpen kiemelkedik a Scatter Laser, a D-Cannon és a Vibro Cannon. A földön járók közt az általam favorizált Fire Dragonokat, a Death Festereket és a Dark Reapereket érdemes megemlíteni, ezek bármelyikét tréningeztethetjük, illetve mindegyik alkalmas az említett stratégiára. A repülő lények serege ebben a csapatban is meglehetősen szegényes, mindössze a Swooping Hawkok állnak a rendelkezésünkre, bár az is igaz, hogy őket is lehet fejleszteni. Utoljára maradtak a pszi képességűek. A Warlock (F) kategóriának létezik még két egyede, a Champion (FE) és a Master (FED). A csúcs a Farseer (FEDE), ő már használja az összes pszi varázslatot: Fortune - az összes Eldar egység +2 védő pontot kap a következő körben, Executioner – a cél kreatúrának lecsökkenti a támadó értékét az átlagos katona szintjére, Doom – az ellenfél egysége kétszeres sérülést kap, Eldritch Storm – a cél egység nem tud támadni, pihenni és kap 14 pontnyi sebzést.

ÉRTÉKELŐSDI

A Rites of War különleges rétegigényeket fog kielégíteni, akárcsak elődei. A gyors játékot, real-time stratégiát kizárólagosan favorizálók nem sok jóra számíthatnak itt, a csata lassan fejlődik ki, minden lépést meg kell fontolnunk, kapkodásra és instant győzelmekre nincs lehetőség. Aki viszont beéri a kényelmes, "öreguras" lépegetéssel, annak a játék - elődeihez hasonlóan - maradandó élményt nyújt.

Bear™

3DFX D3D

SSI / www.ssionline.com
208.215.66.18
Pentium 200 / 64 MB RAM / 200 MB HDD

89%
85%
85%

A Warhammer 40000 világnak számítógépes kivetítése természetesen nem jöhetett volna létre a jól kitalált alapjáték nélkül, mely már hosszú évtizedek óta létezik társasjáték formájában. Az egymással csatázó páncélos Terminátorok és szörnyű gépezeteik ellen a Káosz szülöttei mindent felvonultatnak, ami csak a rendelkezésükre áll a makett terepasztalokon, a valós háborúkat is megszégyenítő csatákban. A több verzióban is létező játék alapjait viszonylag könnyű megtanulni, ebben nagy segítséget jelent a magyarul is létező szabálykönyv gyűjtemény. Ami ennél viszont sokkal hosszadalmasabb és rendkívüli türelmet igénylő, az a stratégiák kidolgozása, és nem utolsósorban a résztvevő egységek modell szintű összerakása és kifestése. Információt a játékkal kapcsolatban itt találhattok: www.trollbarlang.hu

A TÁRSASJÁTÉK

EXTREME COMPUTERS GAME CLUB

Éjszakai és hétvégi terembérleti lehetőség oktatási és játék célra kedvező feltételekkel!

Az országban először: Voodoo 3-as és TNT2-es PII-esek hálózatban!

Q3 és Aliens VS. Predator dm és teamplay

Címünk: Budapest 1065. Podmaniczky u. 2.
Tel: 06 209 21 86 86 / 06 209 808 265
Tel/Fax: 302 86 88
Nyitva: Hétfőtől-Péntekig, 09:00-21:00-ig

Bruttó 25.000.- Ft feletti vásárlás esetén OTP HITEL LEHETŐSÉG, akár KEZES NÉLKÜL is, 25 perces helyszíni ügyintézéssel!

AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ
Voodoo I. 3dfx bruttó 9.990.-
Samsung írható CD nettó 265.-
AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ · AKCIÓ

PII 333A Celeron
4,3 GB Seagate
PII Aristo Ali+Hangk.
64 MB SDRAM
40x CD-ROM
3,5" FDD
S3 Trio 3D AGP
Win95 bill. egér
Mini torony
15" Likom SVGA
nettó 114.500.-

Alkatrész áraink nettó árak!

PII-333A (Slot 1)	15.200.-
PII-366A (PPGA)	15.600.-
PII-400 (Klamath)	41.000.-
15" Likom dig. mon.	30.400.-
17" MAG dig. mon.	58.400.-
64 MB SDRAM	10.880.-
128 MB SDRAM	20.500.-
Voodoo III 2000	23.500.-
Voodoo III 3000	32.000.-
Viper V770	25.500.-
Sony 40x CD	10.240.-
3,2 GB HDD	16.960.-
4,3 GB HDD	17.600.-
8,4 GB HDD	24.800.-
SB LIVE	12.500.-

PI-es processzorok 3.500.-Ft-tól
PI-es alaplapok 7.000.-Ft-tól
15" monitorok 24.500.-Ft-tól

Vidékiek részére postai utánvételes vásárlási lehetőség!

Hardware áraink tájékoztató jellegűek, beszerzéstől függően változhatnak. Az aktuális árakért, árlistáért kérjük hívd boltunkat!

Új és használt komplett gépek, alkatrészek adás-vétele. Már meglévő konfigurációk bővítése, tuningolása GARANCIÁVAL!
Szervíz és szaktanácsadás

JÁTÉKTEREM

1201 Bp, Baross u. 55. CSILI
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18 SZ: 10-14

1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20 SZ-V: 10-18

Már most jegyezd elő, hogy a legjobb áron kaphasd!!!
Diablo 2
Age of Empires 2
Imperium Galactica 2

GAMELAND PC CD SHOP

Rendkívüli akciós árak!

Hercules	4990,-
Quake 1 Pack	3990,-
Gangsters	3990,-

Tagsági kártya előnyei:
- CD vásárlás esetén legalább 10% kedvezmény
- a Csili-ben FÉLÁRON játszhatsz 6 db hálózatba kapcsolt 3DFx-es gépen
- a kiválasztott CD-t otthon kipróbálhatod

VISZONTELADÓKNAK további kedvezmények!
Rendelj játékokat otthonról, az eBolt internetes áruházból!
http://www.ebolt.hu

ASUS 440BX a PIII-as Alaplapcsalád
10
Újdonság:
1. Biosból állítható frekvencia
2. Biosból állítható CPU feszültség
3. Slot 1 Pentium III 700MHz+
4. SUSPEND-TO-RAM
5. Slot 6db
6. Állítható CPU, RAM és PCI bus sebesség
7. Auto ventilátor fordulatszám kezelés
8. Wake on Lan funkciók
9. Boot támogatás: IDE / SCSI / MO / ZIP / JAZZ / FLOPPY
10. PC 99 / PCI v2,2 / DIM v2,3 / MEM v2,0 / ACPI SZABVÁNYOK TÁMOGATÁSA
P3B-F
MACRODA
The Macro
GALAXY PC
PIII-as PC-k GALAKTIKUS TELJESÍTMÉNNYEL
FÖLDI ÁRAKON!!!
A Macroda Kft az ASUS termékek
KIZÁRÓLAGOS disztribútora Magyarországon!
ASUSTeK COMPUTER INC.
http://www.asus.com.tw
A TISZTA FORRÁSBÓL SZÁRMAZÓ TERMÉKEKEN MINDIG EZ A LOGO VAN.
Tiszta forrásból!
A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 2 ÉV garancia van!
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu
MACRODA
http://www.macroda.hu

Die Hard Trilogy

Ebben a hónapban olvasóink színtiszta akciójátékot vehetnek kezükbe. Már itt az elején felhívom a figyelmét mindenkinek, hogy a vérbő cselekmény és az emberi életekkel hanyagul bánó játékmenet miatt csak azoknak ajánlom, akik nem keresnek, és nem is találnak okot arra, hogy párhuzamot vonjanak játék és valóság között.

A mozifilmekre alapuló játékok már a 8 bites időkben is igen népszerűek voltak. Átélni a film cselekményét, folytatni a történetet, a kedvelt hősöket felhasználni, ez mind jól eladhatónak tűnik. Mivel az ilyen játékok a filmek által felfokozott érdeklődést akarják kihasználni, így a lehető leggyorsabban kell előállni velük, amire az akció kategória a legmegfelelőbb. Bár ismét egyre több filmfeldolgozás jelenik meg, nálam rendre megbuknak azok, amelyek a film cselekményét próbálják követni, mintegy interaktívvá téve a történetet. Egyetlen egy esetre emlékszem, amikor filmfeldolgozás valóban lekötött: az Aliensre C64-en. Így visszatekintve különben sikerét elsősorban a rendkívül izgalmas filmnek köszönhette. Mielőtt azonban ismét mélyre ásnék a múlt kellemes emlékeiben, nézzük meg a Die Hard trilógiát.

Már a cím is utal rá, hogy a mozikban külön bemutatott három Bruce Willis akciófilm került egy csomagba. E filmek kedvelői a klasszikusok között tartják őket számon (Drágán add az életed stb.), nálam pedig kiszorították James Bondot az akciófilm top 3-ból. A rosszfiúk durva véget érnek mindhárom epizódban, miután az ember nyugodt szívvel dőlhet hátra: jól megkapták! Persze, utána ne nézzünk Kék Híreket, mert az elront mindent.

A három epizód egymástól függetlenül játszható és teljesen más játékmenettel bír. Szinte bármikor átválthatunk egyikről a másikra, ha éppen belefáradtunk valamelyik stílusba. Az állás azonban egyszerre menthető el, de a játék csak a szintek elejéről folytatható. Miután az ESC-kel leállítottuk a játékot, a Main Options menüponttal jutunk a beállító képernyőre, ahol játékállást tölthetünk, menthetünk, valamint beállíthatjuk a megjelenítés felbontását és a kezelőeszközöket.

DIE HARD
DRÁGÁN ADD AZ ÉLETED

Pontosan már nem emlékszem a sztorira - amely egyébként a játék szempontjából nem is fontos -, de a lényeg az, hogy profi terroristák szállnak meg egy felhőkarcolót, és mindenféle követeléssel állnak elő. Vezérük pedig nem egyszerű Felszabadítomanépemet terrorista, hanem amolyan Elszámolnivalómvanafőhőssel féle. Persze, túszhegyek és ketyegő ládikák borzolják a kedélyeket.

A játékban a földszinti parkolóból indulunk, majd szintről szintre kell felverekedni magunkat a tetőre. A megjelenítés leírásával már nem bajlódok, mivel úgy tűnik számomra, hogy az FPS rövidítés bevonult a köztudatba. (Eleinte nem értettem, hogyan került a szövegekbe a másodpercenkénti képkockák száma - Frames Per Second -, de gondolom, ebben a szövegkörnyezetben mindenki megfelelően érti - First Person Shooter.)

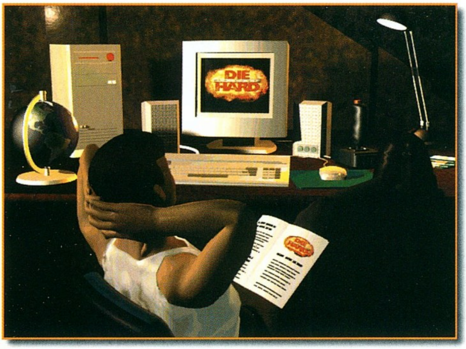
A bal alsó térképen követhetjük nyomon a mozgolódásokat. A pirossal jelölt tenoristákat célszerű úgy becserkészni, hogy ne szegeződjön ránk egyszerre négy-öt UZI. Az álló kék pontok gúzsba kötözött túszok, akik csak hősünkre várnak. Ha egy túszt kiszabadítunk, akkor az elindul, és szerencsés esetben a lépcsőn keresztül elhagyja ezt a földi poklot. (Hogy miért felfelé menekülnek, ahol egyre több a terrorista, azt nem tudom.)

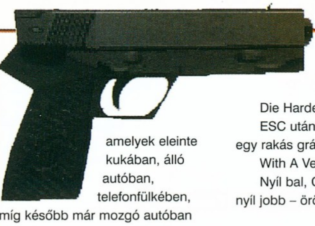
A túszok meglehetősen érzékenyek. Egyik eltévedt lövedékünk, vagy valamelyik minket célzó, ám eltévesztett golyó mind kiolthatja silány vektortestük életét. Sikerélményünk szempontjából üdvözölhető tény, hogy elvesztésüket a program nem szankcionálja.

A jobb felső sarokban lévő szám jelzi a rosszfiúk mennyiségét. Néha növekszik is, amikor liften erősítés jön. Ha sikerül nullára redukálnunk értékét, akkor a liftben megérkezik a nekünk és a Fehér Háznak címzett ketyegő ketyere. Amint hatástalanítjuk (ráállunk), a lift visz is a következő emeletre. Azután újabb emelet, majd újabb emelet...

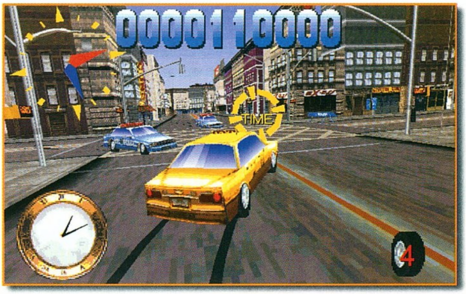
Számos tereptárgyat is szétlőhetünk, amivel megkönnyíthetjük dolgunkat. Az üvegfalakat betörve bemehetünk a helyiségekbe, vagy a vékony válaszfalakat ledöntve agyonüthetjük a rosszfiúkat. Ahogy egyre feljebb érünk, úgy lesznek a pályák egyre bonyolultabbak, zegzugosak. Ha már csak egy terrorista maradt meg, akkor vonuljunk a liftek közelébe. Előbb-utóbb a fickó utánunk vergődik, és így időben megtaláljuk a bombát. Persze nem biztos, hogy jó lifthez húzódtunk. Ha nem sikerülne valamelyik szint elsőre, akkor jegyezzük meg, hol volt a bomba, és a következő alkalommal azt a helyet közelítsük meg a végén.

A BOSS felirattal jelzett muksók komolyabb lőszeradagot igényelnek, mint a többi. Először a társaikat intézzük el, mert azok





sokkal gyengébbek, viszont ugyanolyan lelkesen lövöldöznek.



DIE HARDE

Ez a történet reptéren kezdődik, és ott is végződik, közben ismét túszok és egyéb mókák.

Ez a legkényelmesebb és legkönnyebb rész. Csalás nélkül is lazán végig lehet jutni rajta. Szintén FPS jellegű, de nem mi irányítjuk hősünket. Ő mindig arra néz, ahol a rosszfiúk vannak. Nekünk csak a célkeresztet kell rávinni a kék körrel jelzett muksókra, és tüzelni. Ha elidőzünk valamelyik célpontnál, akkor annak képe folyamatosan nőni kezd, hogy pontosabban tudjunk célozni. Jellegéből adódóan itt szívatnak minket leginkább a túszokkal. A terrorista valamelyik láda mögül felugrik, lead egy sorozatot, majd visszabukik. A túsz feláll mellőle, mi pedig reflexből szitává lőjük. No, ez nem tűri a jóérzésű játékosokat. (Opsz, én meg egyből végignyomtam.)

Mivel előre meghatározott útvonalon haladunk végig, nem tudjuk siettetni adott szint befejezését. Olyan ez, mint a szellemvasút.

Ha láthatóan várakozunk egy keveset valahol, akkor keressük a ládákat, amelyek lőszert, életet, pajzsot rejtenek.

Számomra a legnagyobb gondot az okozta, hogy az egér jobb gombjával kell tárat cserélni. Ha a tár üres, akkor már az életet sem lehet felvenni.

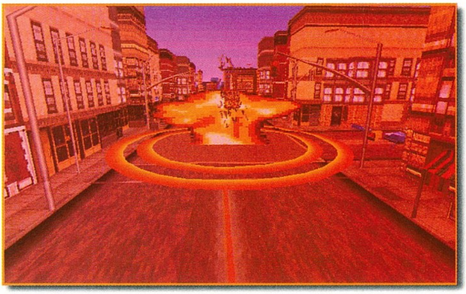
1WITH A VENGEANCE

A leglátványosabb és egyben a kedvenc részem. A film is igen tömény volt, arra emlékszem.

Autóban ülve kell különböző feladatokat megoldani. A gond az, hogy általában azt sem tudjuk, mit kell tennünk. Persze, ne gondoljunk semmi bonyolultra.

Először a város különböző pontjain elhelyezett pokolgépeket kell ütközéssel hatástalanítani. Meglehetősen rövid idő áll rendelkezésünkre minden bomba esetén, amelyek eleinte kukában, álló autóban, telefonfülkében, míg később már mozgó autóban ketyegnek. A második pályán a kamiont megelőzve kell a bombához érnünk. A többire pedig az iránytű piros mutatója majd rávezet.

Ha jót akartok, akkor a billentyűzetről kezeljétek. A V és N billentyűvel éles fordulókat lehet tenni, ami jelentősen gyorsítja a haladást.



AMITŐL A HŐS AZ PONT Ő

ESC-kel leállítjuk a játékot. Lenyomjuk, és nyomva tartjuk az R és a 2 billentyűket. Begépeljük a következőket.

Die Hard

Nyíl jobb, nyíl fel, nyíl le, E - nem fognak a golyók

Nyíl jobb, E, nyíl le, O - egy szatyor kézigránát

Die Harder

ESC után begépelni: RELOAD - egy rakás gránát és rakéta

With A Vengeance

Nyíl bal, O, nyíl fel, nyíl le, E, nyíl jobb – örök élet

Kissé debil játék a sok túlzás miatt, de játéktermi gép konverziójától ne is várjunk többet. A korai 3D programok számos gyermekbetegsége megtalálható benne, főként az első részben, de egy kis cheattel megelőzhetjük a felesleges idegeskedést.

Furcsán fog hangzani, de arra a megállapításra jutottam, hogy a játék grafikája szebb 3D kártya nélkül. 3D gyorsítás mellett a textúrák nem illeszkednek rendesen és még csúnyák is. A 3D gyorsítókat a program igencsak betegesen kezeli. 3DFX esetén minden játékváltáskor visszaáll szoftveres grafikára.

A Die hard trilogy olyan tanulsággal is szolgált, hogy megmutatta, milyen hamis reményekkel voltak eltelve azok a tuningoló és gépszörnyépítők, akik a 3D gyorsítók előtt akartak nagy felbontásban FPS-ezni. Hiába a PII-es proci, 320x240-nél nagyobb felbontást azon sem lehet élvezni. Telepítéskor nem érdemes a videókat felrakni, mert mellőzhetők, és csak feleslegesen foglalnák a helyet.

Nos, hát jó ticsungolást, ahogy Sakman mondaná, vagy Yippie-ki-yay ahogy hősünk, John McClane nyugtázza az eseményeket.

Lázi

Cheat

DESCENT 3

IveGotIt	összes fegyver, energia, pajzs
BurgerGod	isten mód
TreeSquid	teljes térkép
MoreClang	pálya ugrás
DeadOfNight	összes Bot kinyírása
Testicus	láthatatlanság
FrameLength	FPS képernyő
ByeByeMonkey	Chase nézet
Shananigans	Weird Textures
TubeRacer	210 Damage
Teletubbies	Sun Charges

QUAKE 3: ARENA (TEST)

A cheatek használatához a szerveren engedélyezni kell azokat. A parancsokat a konzolba gépelhetjük be:

god	isten mód
give all	minden fegyver
give health	health
give armor	pajzs
give quad damage	Quad Damage
give personal teleporter	Personal Teleporter
give gauntlet	Gauntlet
give machinegun	Machinegun
give shotgun	Shotgun
give granade launcher	Granade Launcher
give rocket launcher	Rocket Launcher
give lightning gun	Lightning Gun
give railgun	Railgun
give plasma gun	Plasma Gun
give bfg10k	BFG10K
give grappling hook	Grappling Hook
give ammo	lőszer

HIDDEN & DANGEROUS

A kódokhoz először gépeljük be az iamcheater szöveget a nyitóképernyő vagy a kódok helyes begépelése után hangjelzést hallhatunk.

Ha felraktuk az 1.1-es patch-et, akkor nem biztos, hogy minden kód működni fog, ilyenkor próbálkozzunk az iwillcheat paranccsal.

quickload	Load Saved Game
nohits	isten mód
goodhealth	100% erő
openalldoor	összes ajtó kinyílik
allitems	összes tárgy elérhető
killthemall	összes ellenfél meghal
showtheend	vége anim lejátszása
gamedone	aktuális küldetés befejezése
gamefail	aktuális küldetés elvesztése
resurrect	meghalt ember visszahozása
funnyhead	nagy fej mód
enemyf	ellenség megnézése
debugdrawvolumes	Wire mód
debugdrawwire	Wire mód
playercoords	aktuális pozíció
laracroft	más ruházat

ARMY MEN 2

Lépjünk be az üzenet módba a \ lenyomásával, majd írjuk be az alábbi szöveget:

!when all else fails... (a pontokkal együtt)

Ezek után jöhetnek a kódok:

!patton's speach	a katonák megismerése
!i give up	Restart Level
!veni vidi vinci	Skip Level
!fond memories	???
!night of the walking dead	az ellenfelek zombivá válnak
!suicide kings	főnök megölése
!ninja arts	Sarge has stealth ability and is faster
!god of gamblers	véletlenszerű tárgy
!techno	új háttér
!rubber cement	Medical Kit
!paper dolls	Paratroopers
!watchtower in the sky	Recon
!geronimo!	12 légicsapás
!beautiful nikita	végtelen sniper rifle
!fourth of july	M80
!roach spray	végtelen Can "o" fire
!ruby ray	végtelen nagyító
!aluminum foil	Flak jacket
!smorfs	Blue uniform
!metal sheeting	Grey Uniform
!shrink wrap	Tan uniform
!pooper scooper	Mine sweeper
!gnomish inventions	Explosives
!acme discs	Land mines
!a better tomorrow	Vulcan Gun
!no rocket launcher	végtelen rocket launcher
!village people	Infinite flamethrower
!i have a rock	Infinite handgranads
!cliche ending	End of Phoenix, Etc.
!phoenix!	Flame man
!surprise party	sok ellenfél
!armageddon	mindenki meghal egy légicsapásban
!ucla	??Go Bruins??
!doctor doctor	Full Health
!moleman	??
!spidey senses tingling	összes ellenfél látható a térképen
!jumpjets	Sarge elteleportálása
!warp 6	Mini-Map Things Blink Faster
!santini	láthatatlanság
!cookie jar	összes fegyver és kocsi

teljes légi ellátottság

Nyomjuk a Backspace-t, majd írjuk be, hogy aerosmith, majd enter.

pályaugrás

Nyomjuk a Backspace-t, majd írjuk be, hogy LevelSkip xx (xx=1-20), majd enter.

full lőszer

Nyomjuk a Backspace-t, majd írjuk be, hogy full tank, majd enter.

GANGSTERS

A következő Registry Cheat előtt a registry file-okat mindig mentsük el. Hívjuk be a Regedit programot, és keressük meg a következő sort: "HKEY_LOCAL_MACHINE" => "SOFTWARE" => "HOTHOUSE" => "GANGSTERS"

A "DEFAULT_MONEY" bejegyzésnél a 2710 számot javítsuk át 207101a–ra, és máris $34.017.306 lesz a jutalmunk a $10.000 helyett.

A "DEFAULT_HOODS"-t is átírhatjuk ff-re, ekkor 256 hoodsszal kezdünk.

LAMENTATION SWORD

Nyomjuk meg játék közben az Entert, és a megjelenő input ablakba gépeljük be a kódokat:

Icompletedthisghostgame	ismeretlen földre visz
IfIwantIgotit 32	tárgyat ad, melyet a számmal befolyásolhatunk (max. 32)
Seethesilverlining	sötétség elűzése
Showmetheworld	megmutatja az ellenfelek helyzetét a sötétben
Thefierceunknownpower 99	Magic 99-re
Thegreathealthpower 99	Health 99-re
Thehealthyspiritpower 99	Brain 99-re
Theoriginaldexteritypower 99	Dexterity 99-re
Therealmusclepower 99	Strength 99-re
ThesoulHunter'sholyPower 10	power 99-re
Youcansaymoneyiseverything 10000	pénzt kapunk
Yougainasoneplease 30	a számmal meghatározott fegyvert kapjuk meg.

A kódokat kis/nagybetű szempontjából pontosan a fentiek szerint kell begépelni.

WAR OF THE WORLDS

Mindegyik képernyőn:

icomeback	összes fejlesztés
youlikeit	100% efficiency

Harci térképen:

atchooo	összes betolakodó kiírtása
punyhumans	összes ember kiírtása

STAR WARS ROGUE SQUADRON

A kódokat a Settings menüpontban kell begépelnünk, ott ahol az Enter Passcode Here felirat ékeskedik. Ha ki kell törölnünk az előző kódot, akkor a SHIFT-DEL kombinációi segíhet minket ebben.

CREDITS	a movie végeztével egy credit listát kapunk
LEIAWRKOUT	Force Feedback Joy aktiválása
GUNDARK	Force Feedback Joy beállítása
CHICKEN	AT-ST-n játszhatunk
DIRECTOR	az összes bejátszást láthatjuk, ha a High Scores menüben beállítjuk ezt az At the Movies-nél
MAESTRO	az előbbi menüben a Concert Hall opciót beállíthatjuk az összes zene meghallgatásához
IAMDOLLY	végtelen élet
TOUGHGUY	minden új fegyvert és erő növelőt megkapunk (pl. advanced blasters)
USEDAFORCE	próbáld ki
NUMBERTWO	végtelen másodlagos fegyver, bombák és rakéták
HIKEN	másodlagos fegyver eltüntetése
NEUC	minden birodalmi radar és hajó megsemmisítése
LOKJOT	leszállás és nagyjavítás

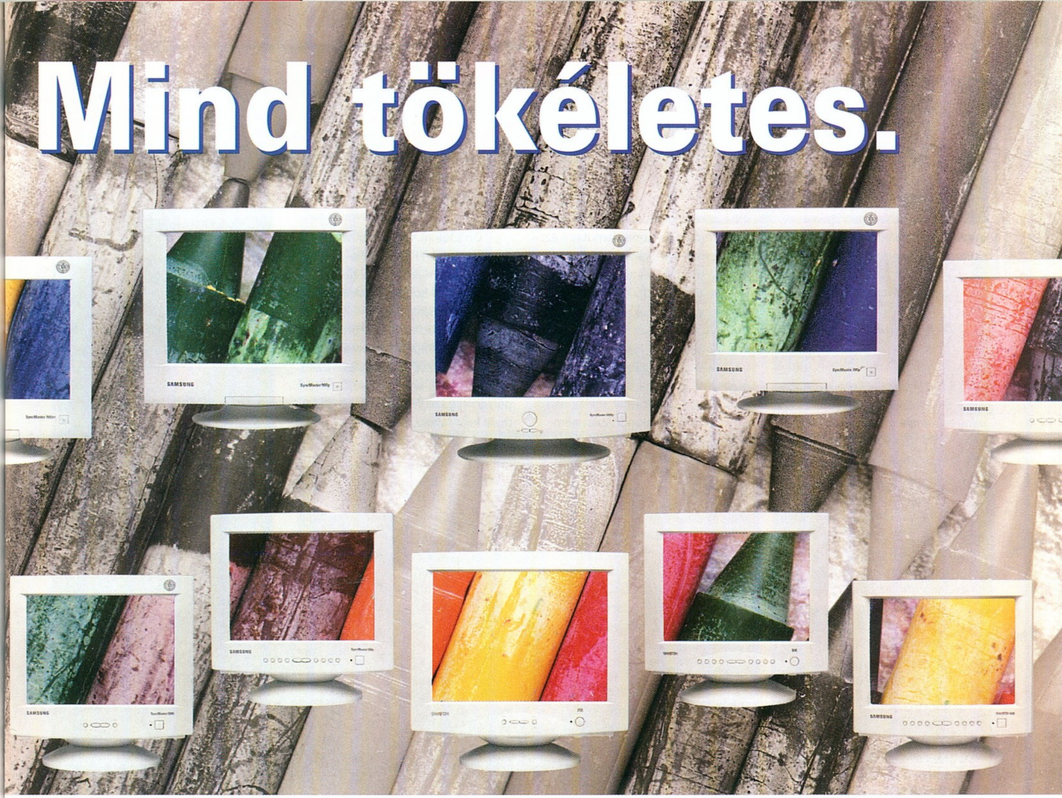
101ST AIRBORNE

Játék közben gépelhetjük be az alábbi kódokat:

AirNormandy	a katonák ujra ugrása Normandiában
AngryManDinners	a katonák élelmiszert kapnak
Iknow	a képernyőn megjelenik az összes német egység, a felszerelések és az épületek belseje
TraitorTraitor	aktuális katona elküldése
PrisonPod	az ejtőernyők eltüntetése
Weasel	az összes katona elérhető a térképen
YouGoSquishNow	összes német meghal a térképen
Helllive	összes német meghal
Ihaveyounow	az összes német eltüntetése
Beef	az összes tehén elpusztul
Heknows	mindent kikapcsol
Robocop3	berzek katonák előállítása
Hohoho	új katona MG42 plus-szal és két tár lőszerrel

Bear™

Mind tökéletes.



Disztribútorok:

HRP Hungary Kft.
1133 Bp, Véső u. 5-7.
Tel.: 452-4600

EMJ Hungary Kft.
1145 Bp, Szugló u. 54.
Tel.: 469-6050

Partnerek:

Qwerty Computer Kft.
1111 Bp, Bartók B. út 14.
Tel.:466-9377

Herta Kft.
1075 Bp, Dohány u. 37.
Tel.: 322-2232

TZteam Kft.
1161 Bp, Rákóczi út 48.
Tel: 406-4444

Szüv Rt.
1145 Bp, Szugló u. 9-15.
Tel: 251-6666

Kronos Kft.
1054 Bp, Alkotmány u. 20.
Tel: 302-8888

DSPnet Kft.
1118 Bp, Serleg u. 3.
Tel: 209-00-72

Spéci Computer Kft.
1148 Bp, Bánki Donát u. 62.
Tel: 220-0590

CompArt Kft.
1149 Bp, Ajtósi Dürer sor 11.
Tel: 344-0160

Professzionál Kft.
1091 Bp, Üllői út 101.
Tel: 216-5300

Rufusz Kft.
1117 Bp, Bogdánffy u. 3.
Tel.: 209-4743

Trade Hardsoft Kft.
1132 Bp, Victor Hugo 18-22.
Tel.: 349-0121

Albacomp Rt.
8000 Székesfehérvár, Mártírok útja 9. Tel: 22/315-414

Eurocat Kft.
6728 Szeged, Napos u. 7.
Tel: 62/488-455

Castan Bt.
5900 Orosháza, Tas u. 15.
Tel.: 68/ 411-952

C Mark Kft.
6723 Szeged, Sándor u. 1.
Tel.: 62/ 494-044

Netex Kft.
3530 Miskolc, Corvin út 4.
Tel.: 46/ 411-094

Média Markt
1191 Bp, Üllői út 201-231.,
Tel.: 347-1650

Office Depot
1152 Bp, Szentmihályi út 131.
Tel.: 414-2367

Cora áruházak
(Törökbálint, Budakalász, Fót)

Mind tökéletes. Akár az otthoni, akár a professzionális felhasználó biztos lehet: ha Samsung monitort választott, kategóriájának egyik legjobbját tudhatja magáénak.

SyncMaster 700p+

A legismertebb Samsung monitor. Az összes teszten első helyen végzett, pedig a szakértők elvárásainak nem könnyű megfelelni. Mi tehet egy monitort ilyen sikeressé? „Megnyerő külső tökéletes technológiával ötvözve" – nyilatkozzák a tesztelők. Borotvaéles kép, kiváló kontraszt, minden felbontás mellett villódzásmentes megjelenítés. A professzionális tervező rendszerek felhasználóinak is stabil munkaeszközt biztosítanak a kiemelkedő paraméterek.

Az 1600 x 1200 pixeles felbontás, a 160Hz maximális képfrissítés és a 0,26mm képponttávolság nem mindennapi harmóniát varázsol a képernyőre.

Tökéletes.

SAMSUNG
monitorok

Tarzan

Valahol az őserdő mélyén, tragikus kimenetelű repülőgép-szerencsétlenség egyetlen túlélőjeként apró gyermek sírt. Alig nyiladozó tudata nem érthette, csupán érezte a veszélyt. A biztos halál várta volna, ha egy elpusztult kölykét pótolni vágyó majomanya nem fogadja örökbe. Szerencséje volt, életben maradt, s a dzsungel mélyén ifjúvá serdült. Megtanult mindent, amire szüksége lehet a vadonban, s nem tudta, hogy létezik másik világ is. Ő volt Tarzan, a dzsungel gyermeke…

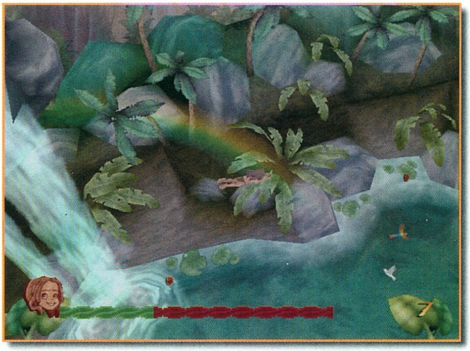
Már nyolcvanhét év telt el azóta, hogy Edgar Rice Burroughs bemutatta a világnak a fiút, kit vadállatok neveltek fel. A különleges történetekre éhes tömeg gyorsan a keblére is ölelte Tarzant, s közben talán fel sem fogta, civilizációjának görbe tükrébe tekint éppen. Újdonságra, másra vágyott, s ezt meg is kapta. Valóságos áradat zúdult elő a semmiből, az osztatlan siker után vége-hossza nem volt a regényeknek, filmeknek, képregényeknek. Még jól emlékszem, hogy csüngtem magam is gyermekként Tarzan, Jane és persze Cheetah kalandjain…

Nem is olyan régen, minden idők legnagyobb rajzfilmstúdiójának varázsműhelyben valakinek eszébe jutott, érdemes lenne bemutatni ezt a majomembert korunk nemzedékének Disney-módra is. Nos, mit ne mondjak, bemutatták. A filmvásznon feltáruló élményre itt Európában még várnunk kell télig, ám a Disney első 3D-s mászkálós játéka már megérkezett, és engem bizony megdöbbentett. A Lion king aranyos kis ugra-bugra stílusa után ugyanabban a kategóriában nem hittem, hogy ekkora előrelépést fogok látni. Tévedtem. Igaz, a Tarzan sem több, mint mászkálás, ugrálás, gyűjtögetés és más ilyenek, de teszi ezt olyan grafikával, ahogy azt most, 1999-ben kell. A program célzott felhasználó rétegét a gyerekek képezik, ennek megfelelően a játék nem túl nehéz, értékes szórakozást, önfeledt perceket kínál az aprónépnek és természetesen az örökifjaknak is.

Lily

GYEREKSZEMMEL…

"Gondolom, mindenki hallott már Tarzanról, ki a majmok közt, a dzsungelben nevelkedett. Ebben a játékban kicsi korától kezdve a legnagyobb hőstettéig végigjátszhatod az életét. Ehhez segítséget is kapsz, hiszen eleinte még nem tudod, mi mire való. Ezért aztán majom barátod az első két pályán eligazít. Szóval, ha pörgő maki fejet találsz, szedd össze, és rögtön tájékoztatást kapsz a közelben elhelyezkedő tárgy hasznáról, legyen az banán, betű vagy éppen inda. A pályákon különböző színű gyümölcsöket is



lelhetsz. Ezek különféle lövedékek. Ha tudni akarod, melyikből mennyi van, nyomd le az A betűt, ezzel ellenőrizheted, sőt, válthatod is fegyvereidet. A gyümölcsökön kívül tallérokat is találhatsz. Ezeknek jelentős szerepük van, mert a pályák végén összegzik elért eredményeidet, s ha ekkor a gyűjtött tallérok száma száz vagy több, akkor új életeket kapsz. (Száz tallér egy élet.) Így, ha sok pályán keresztül szorgalmasan gyűjtöd az életeket, akár húsz is összejöhet! Ez már velem is megtörtént. :)))

De vigyázz, mert ha az indákon himbálózva is arra törekszel, hogy összeszedd a tallérokat, akkor az a

Ajánlom mindenkinek figyelmébe a filmzenét is! Igaz, már megszokhattuk, hogy a Disney kiemelten odafigyel alkotásai dallamvilágára is, de most Phil Collins olyan atmoszférát teremtett, amelyet a továbbiakban nehéz lesz túlszárnyalni. A vizuális élményre még néhány hónapot várnunk kell, de a CD már kapható, s szívetekkel érezhetitek a dzsungel szellemét, fiának újjászületését...

végén balul is kiüthet, és lezuhanhatsz!!! Egyébként indákon csak Tarzannal fogsz himbálózni. Ezt azért mondom, mert lesz olyan pálya, melyen a majommal, sőt olykor az erdei őskörnyezetben kissé ügyetlen lánnyal leszel...

Javaslom, próbáld meg összeszedni azokat a lapokat is, amelyeken egy-egy csimpánzfejet láthatsz. Ha sikerül a pályán elrejtett négy lap mindegyikét összegyűjtened, az összegzés után bónuszpályán játszhatsz, ahol ismét tallérokat gyűjthetsz. Sőt, a bónuszpályán is vannak lila gyümölcsök, de itt nem fegyverként kell használnod őket. Ez a jutalomjáték időre megy, és ha sikerül ezeket összeszedned, kapsz még egy kis időt. Szerencsére csak a bónuszpályák mennek időre!

A játék hangulatát nagyon feldobja, hogy minden pálya előtt egy-egy animációt láthatsz, sőt van olyan is, amelyiknek a végén is. Nekem az tetszett legjobban, amelyikben Tarzan felnő, a kisfiúból felnőtt férfi lesz. Mindenesetre e képsorok után már alig várom, hogy láthassam a rajzfilmet."

Réka

93%

3DFX D3D

Disney Int. / www.disneyinteractive.com

Pentium 200 / 24 MB RAM / 50 MB HDD

87%

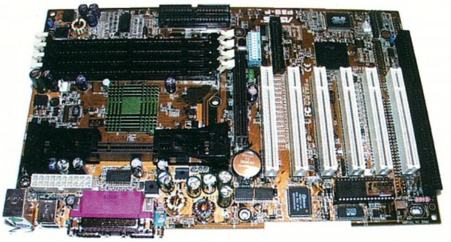
88%

92%

Hardware news

BEVEZETŐ

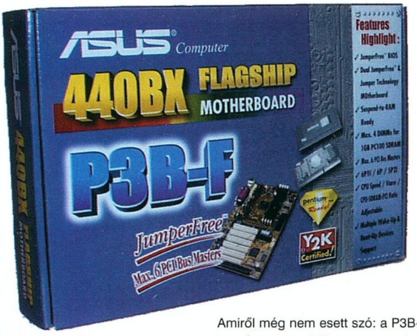
Mire ez a cikk megjelenik, már sajnos (majdnem) vége lesz a nyárnak, mindenki visszatérhet a munkájához, a sulihoz. A rövid, egyszeri (salátás) kiruccanás után a hardvernyúz rovat is visszaáll a régi felépítéséhez, remélve, hogy a fejlesztők is befejezik nyári pihenésüket, és elkezdik ontani az újdonságokat.



ALAPLAPOK

Asus P3B-F

Az Asus is követi végre a divatot: új alaplapjuk nem igényli a jumperek állítgatását (jumperless design). A P3B-F hagyományosan 440BX chipsetet tartalmaz, de sok-sok újítással. Az újdonságok közé tartozik a 6 PCI és 1 ISA slot (az alaplapnak több verziója létezik, van pl. 5+2-es változat is), a PC99 ajánlásnak megfelelő színkódolt csatlakozószett. A 4 memóriafoglalatba egyenként legfeljebb 256 MB-os memóriamodul (ez lehet 100 MHz-es és ECC is) illeszthető, tehát ha van pénzünk, akkor telepakoljuk, és elégedetten szemléljük barátaink ábrázatát gépünk bekapcsolásakor. (Ilyenkor a hatás fokozásában segít, ha annyit hozzáteszünk szerényen: „Nem tudom, ez az egy giga elég lesz-e?") A BIOS menüje is megújult, mind küllemre, mind szolgáltatásokban. Ami mindenkit érdekelni szokott: innen állítható a processzor-feszültség 2,0 Volttól 2,4 Voltig 0,05 Voltos lépésekben. A Front Side Bus sebessége 66-tól



155 MHz-ig választható több verzióban, csakúgy, mint az órajelszorzó, amely 2-től 8 és félszeresig állítható be. Fontos újítás, hogy ha olyan beállítást végzünk, amelyet a processzor már nem bír, akkor is beléphetünk a BIOS menübe (szemben az eddig megszokott, fekete fagyott induló-képernyővel). Az Asus azoknak is hagyott lehetőséget, akik nem szeretik a BIOS-ban állítani mindezt, miattuk építették az alaplapra a DIP switch-et. (A switch mellett még egy kis LED is található, amely világít, ha az alaplap áram alatt van – legalább látni a kis kapcsolókat...). A sok előny mellett meg kell említenem két negatívumot is: Egyrészt hiába a jó tuningbeállítási lehetőségek, általában ehhez megfelelő méretű hűtés is kell. Sajnos erre nincs lehetőség, mert az a processzor mellett található kondenzátoroktól nem fér el! A másik hiányosság, hogy az Asus nem követi a versenytársakat, nem integrált az alaplapra ATA-66 támogatást. (Igaz, a BX chipset ezt alapból nem támogatja, de a konkurenciát ez érdekes módon nem zavarta.)

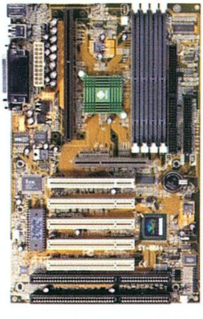
Amiről még nem esett szó: a P3B-F természetesen P-III processzorok fogadására is alkalmas, ára 139 dollár.

Soyo SY6BA+ III

Rendhagyó módon ennek az alaplapnak a bemutatását a technikai adatokkal kezdem:

Alkalmazható procik: Intel Pentium III 450/550 MHz, Intel Pentium® II (233-450 MHz), Intel Celeron (266-466 MHz)

Front Side Bus beállítások: 66/ 75/ 81/ 83/ 90/ 95/ 100/ 105/ 110/ 112/ 113/ 115/ 117/ 118/ 120/ 122/ 124/ 126/ 133/ 135/ 137/ 138/ 140/ 142/ 144/ 150/ 155MHz



Auto PCI Clock: a PCI busz sebessége automatikusan változik 30 és 41 MHz között az FSB-nek megfelelően

Processzor feszültség: a feszültség 2,5%, 5%, 7,5%, és 10%-os lépésekben növelhető.

Chipset: Intel 82440BX

Rendszer memória: 4 x 168 pin SDRAM DIMM foglalat, maximum 1GB. (ECC memória is alkalmazható)

Bővítő rések: 5 x 32 bit Bus Mastering PCI slot, 2 x 16 bit ISA slot (Egy PCI/ISA Shared slot), 1 x 32 bit AGP slot

Méretek: 30,5 cm x 19 cm (12" x 7,5"), ATX forma.

Nem véletlenül kezdtem így, hiszen a 27 féle (!) FSB beállítási lehetőség rögtön szembetűnik. Itt aztán tényleg végig lehet próbálgatni, mit is lehet maximálisan kihozni a processzorunkból! Hasonlóan a fentebb bemutatott alaplaphoz, ezen is található egy LED, amely világít, ha rádugjuk az ATX tápot, és ezen az alaplapon sincs ATA-66 támogatás. Az ára 119 dollár körül van.

Tyan S1598

A Slot1-es alaplapok után következzen egy Super7-es. Más gyártókkal ellentétben a Tyan megérezte, hogy a Super7 hívők is várnak, éheznek valami újításra, ők is szeretnék élvezni az újabb technológiák előnyeit. Az S1598 érdekes megoldással rukkolt elő: mivel az MVP4 chipset tartalmazza az ATA-66 támogatást, viszont az AGP teljesítménye gyenge, ezért kombinált MVP3-MVP4 chipsetet alkalmaz, elegyítve a két chipset előnyös tulajdonságait. Technikai adatok:

Alkalmazható processzorok: AMD K6/ K6-2/ K6 III (233 - 450+ MHz), Cyrix MII (300 - 333+ MHz), IDT WinChip (233 - 300+MHz), Pentium/ Pentium MMX (75 - 233 MHz)

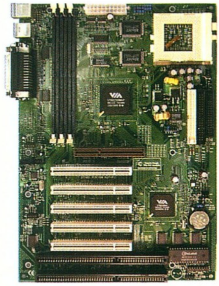
FSB opciók: 66 / 83 / 95 / 100 MHz

Processzor feszültség beállítások: 1,3 Volt - 3,5 Volt (0,1 Voltos lépésekben növelhető)

Órajelszorzók: 2,5x – 5,5x

Rendszer memória: 3 DIMM socket, maximum 768 MB (EDO, 66 MHz, 100 MHz)

Bővítő rések: 5 PCI, 2 ISA, 1 AGP (2x) 1 MB L2 cache



Sajnos, az alaplap szereti a jumperes állítgatást, valamint legfeljebb 100 MHz-es FSB-t támogat, viszont a kézikönyve kiváló. (Azért ez is szempont...)

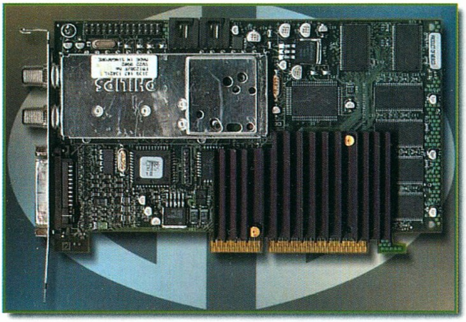
GRAFIKUS KÁRTYÁK

3dfx hírek

T-Buffer technológia

„Azt szeretnénk, ha a Hollywoodban és a PC-kben alkalmazott grafikus technológiák egyre közelebb kerülnének egymáshoz." Nyilatkozta a minap Scott Sellers, a 3dfx munkatársa. Az új hardver-technológia segítségével (ez a T-Buffer) a következő funkciók valósulhatnak meg:

Smoother anti aliasing: Mivel a képernyők felbontása fix (azaz kötött és maximált felbontások vannak), ezért a ferde vonalak lépcsőzetesek. Ennek a hatása sok-sok „képhiba", melynek ellensúlyozására a legtöbb 3D-s kártya az Anti aliasing technikát használja. A 3dfx megoldása fejlettebb anti aliasinget (simábbat) tesz lehetővé.



Motion blurring: Olyan mozgások szimulálása, amikor pl. adott tárgy mozgása túl gyors a kamerának, s ennek elmosódott kép az eredménye.

Depth of field blur: Az előtér van a fókuszban, a háttér elmosódik.

A T- buffer technológia több képet (jelenleg max. négyet) kombinál össze a memóriában, ennek eredménye jelenik meg a képernyőn.

Mivel a nyilatkozat szerint a technológia már az ősszel debütáló termékekben is meg fog jelenni, ezért tulajdonképpen a Voodoo4 egyik új erősségét jelentheti.

Boltokban a Voodoo3 3500 TV

Jó pár hónappal a bejelentés után elérkezett a pillanat, mikor a Voodoo3 3500 végre a polcokra került. Kérdés, hogy érdemes-e megvásárolni most, amikor már a Voodoo4 egyre közelebb kerül. Nyújt-e annyi különlegességet, hogy ne bírjunk várni mondjuk, októberig? Nos, a 16 bites színmélység maradt, hiszen ugyanarról a chipről van szó, csak egy kicsit magasabb, 183 MHz-es órajelen. A sebesség nőtt, a minőség maradt. A TV jelölés azt sejteti, hogy azért többről van szó. Itt van mindjárt a valós idejű MPEG-2 videó- és audiórögzítés a GoMotion szoftver codec segítségével (Ligos Technology), valamint a DVD filmek lejátszása a Digital Video Port interfészen keresztül vagy a WinDVD lejátszó-szoftverrel. A beépített TV-tunernek köszönhetően PC-nken akár TV-t is nézhetünk, sztereóban is. Később talán e lap hasábjain is tesztelni fogjuk a kártyát.

ATI XPERT 2000

Az ATI sem ül a babérjain, hiszen pünkösdi királyság volt az övé. (Hacsak a ma is nyerő, kiváló szoftveres DVD lejátszást nem említjük.) A napokban történt bejelentés szerint az XPERT 2000 32 MB memóriával, 32 bites

gyorsítással és teljes hardveres DVD lejátszással büszkélkedhet. Persze, olyan nagy újításra nem kell számítani, hiszen ez is „csak" a RAGE 128 chipet használja. Az augusztus – szeptember környékén megjelenő kártya fő előnye a 99 dolláros ár és a DVD lejátszás minősége.

Glaze3D hírek

Emlékeztek még a finnek bejelentésére? Akkor mindenki dobott egy hátast, micsoda grafikus kártya lesz! Azóta mély csönd, egyre többen kezdték el mondogatni: nagy kacsa volt az egész. Nos, a finnek PR menedzsere ezt nem hagyhatta szó nélkül, ezért újabb bejelentéssel lehettünk gazdagabbak. (Szerintem jobb lett volna, ha valami minimálisan működő prototípust mutattak volna fel, hiszen az étel illatával nem lehet jóllakni.) Persze, ha mást nem, annyit legalább elértek, hogy ismét rájuk figyel a világ szörnyülködve és fejet csóválva. A bejelentés 3 kártyáról szól, mindhárom „brutális" sebességgel és képminőséggel rendelkezik. Mielőtt rátérnék az egyes modellek ismertetésére, nézzük meg, mitől lehetnek ezek a kártyák olyan gyorsak: A titok abban van (többek között), hogy a memóriát beleintegrálják a grafikus chipbe, ami jóval gyorsabb és persze drágább megoldás. Példaként talán a Celeronokat és a PII processzorokat említhetném, amelyek esetében, mint tudjuk, a Celeronba épített 128K cache memória a processzor sebességével zakatol szemben a PII cache félsebességével. Konkrétan a Glaze3D chipbe 9 MB framebuffer memória kerül. A chip órajele 150 MHz lesz, mely így 1200 millió Texel / másodperc teljesítményre képes. Magára a kártyára összesen legfeljebb 137 MB memória kerülhet. A kártyatípusok:

Glaze3D 1200

Az alapmodell, amely lazán 1200 Mtexel/sec teljesítményű. A bejelentés szerint ez annyit tesz, hogy a Quake III Arena alatt 200 fps felett lesz a teljesítménye. Szemezgetve a tulajdonságok listájából: négy szimultán textúra trilinear filteringgel egy menetben, DXT textúra tömörítés, 4X AGP támogatás, teljes képernyős anti-aliasing, environment bump mapping és digital flat panel támogatás. A maximális képernyőfelbontás 2048x1536 lehet. A Glaze3D 1200 kártya PC 99, DirectX 7.0, OpenGL 1.2 és Microsoft Windows 2000 kompatibilis, valamint készen áll a GDI+ fogadására, amely a Microsoft Windows új felhasználói felülete lesz.

Glaze3D 2400

Mint a neve is mutatja, ennek a kártyának a teljesítménye az előző kétszerese: 2400 Mtexel/sec. A kártyán két összekapcsolt Glaze3D chip foglal helyet (ez egyfajta SLI megoldásnak is felfogható, bár a közlemény kiemeli, hogy az SLI-nél jobb). A kártyán így 18 MB beépített memória helyezkedik el, és legfeljebb 256 MB külső videó-memóriát tartalmazhat.

Glaze3D 4800

A 4800-as négy chipet köt össze, emellett külső lebegőpontos processzorral bővül ki. Kiszámítható, hogy így a kártyán 36 MB beépített memória foglal helyet, és maximum 512 MB külső videó-memóriát tartalmazhat. Természetesen ez már méregdrága lesz.

Az 1200-as és a 2400-as modellre 2000 első negyedévében, a 4800-asra még később számíthatunk.

A képminőség növelésére ugyanazokat a technikákat hozták fel, mint a 3dfx a T- buffernél (teljes képernyős anti aliasing...), megfejelve a „soft shadows" és a „soft reflections" jellemzőkkel.

Ez a felsorolás szép-szép, de én azt mondom: ezek még csak tervek...

PROCESSZOROK

Intel hírek

Celeronok 100 MHz-es FSB-vel

Az idei év harmadik negyedévében (az i810 chipsethez kapcsolódóan) megjelenő 400, 433, 466 MHz-es Celeronok már 100 MHz-es Front Side Busszal fognak rendelkezni.

Várhatóan az 500 MHz-es Celeron 100 MHz-es FSB-vel az év végén fog megjelenni, majd a nagyobb órajelű példányok még később.

QB810e chipset

Az alábbi (vagy valahol a környéken leledző, hiszen a tördelő is ember, valahol...) fotót az Inteltől, hogy is mondjam, „juttatták" ki, melynek tanúsága szerint újabb chipsetre is számíthatunk az i810-en kívül. Minden más a képről leolvasható.

Új Intel processzornevek

A különböző fajta Pentium III processzorok betűjelet kaptak az Inteltől. A B jelentése 133 MHz-es rendszer busz sebesség, az E jelentése: Advanced Transfer Cache. A következő típusokra számíthatunk:

Intel® Pentium® III processzor 600 MHz (kódnév Katmai 600/100, 600 MHz órajel, 100 MHz FSB, discrete L2 cache.

Intel Pentium III processzor 600B MHz (kódnév Katmai 600/133, 600 MHz órajel, 133 MHz FSB, discrete L2 cache.

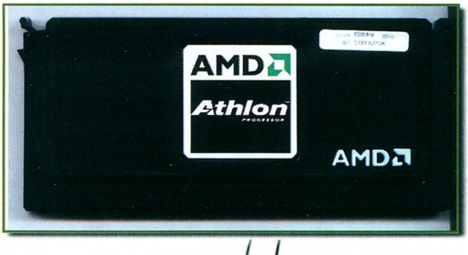
Intel® Pentium® III processzor 600E MHz (kódnév Cumine 600/100 órajel 600 MHz órajel, 100 MHz FSB, Advanced Transfer Cache.

Intel Pentium® III processzor 600EB MHz (kódnév Cumine 600/133) 600 MHz órajel, 133 MHz FSB, Advanced Transfer Cache.

AMD hírek

Az Athlon processzorcsalád

Az AMD kiterjeszti a K7-esek (Athlon) családját. Az új, nagy teljesítményű desktop chip neve Athlon Professional lesz, a szerverekbe szánt modell pedig Athlon Ultra névre fog hallgatni. Ez utóbbi multiprocesszoros működésre is alkalmas, a Xeon alternatívája lehet. Tervezik más Athlon chipek gyártását is az olcsóbb kategóriában, de ezeket csak később jelentetik meg, mivel még a K6-2 és a K6-III vonalon is vannak új, eladandó modellek.



VEGYES FELVÁGOTT

IBook Apple

Meg kell vallani, hogy nem vagyunk Apple számítógépekre berendezkedve. Sem az újság, sem az ország. Ez nem azt jelenti, hogy a PC jobb, sőt... De „Ez itt nem Amerika", valahogy így alakult ki. Viszont! Mostanában az Apple olyan gyönyörű küllemű számítógépekkel rukkol elő, hogy e mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Kérdem én, miért nem nézhet ki egy PC legalább csak közelítőleg ilyen jól? (Szerintem ebben óriási üzlet van...) A mostani modell „csak" notebook (előtte volt a desktop modell, az iMac), de az ember szinte kedvet kap megvenni csak ránézésre. Jöjjenek a technikai adatok

(egyenest a prospektusból), és gyönyörködjetek a képekben!

- 300-MHz PowerPC G3 processzor
- 32MB SDRAM; 160 MB-ig bővíthető
– 3,2 GB IDE hdd
- 24x-CD-ROM drive
-12-Mbps Universal Serial Bus (USB) port
-10/100BASE-T Ethernet
- 56K modem
- mono speaker
-16-bit stereo sound output minijack
- 4MB SDRAM videó memória
- 2D/3D ATI RAGE Mobility graphics controller 2X AGP
– 12,1-inch TFT SVGA active-matrix display, 640x480-pixel, 800x600-
- maximum 6 óra működés elemmel
- Mérete: 34,4 cm x 29,4 cm
- Súly: 3 kg

Toshiba CD-RW/DVD-ROM

A Toshiba olyan DVD olvasót jelentett be, amely egyben CD újraíró meghajtó is. Az SD-R1002 nevű meghajtó az első ilyen típusú drive, sebessége CD íráskor és újraíráskor 4x, CD olvasáskor 24x,

DVD olvasáskor 4x. Megjelenése szeptemberben várható, majd októberben kitben is árusítani fogják 400 dolláros áron.

Viking 1 GB-os memóriamodulok

A Viking Components Inc a 256 MB-os (750 dollár) és 512 MB-os (1850 dollár) DIMM modulok mellett a világon elsőként 1 GB-os modult is bejelentett. Mindhárom modul PC133-as, ezek jelentik a cég új, ún. T4-es termékcsaládját (a tesztek szerint sikeresen működtek 142,8 MHz-en is). Az 1GB-os modul PC100 verzióban is elkészült.

Sony MDR-NC5 Noise Canceling Headphones

Hely hiányában erről a 100 dolláros fejhallgató a technikai adatait nem írom le most, csak a lényegre szorítkozom. Azaz, hogy mi kerülhet ezen 100 dollárba. Nos ez a külön elemmel működő fejhallgató olyan áramkört tartalmaz,

melynek bekapcsolásával a háttérzajok kiszűrhetők. Tehát utazhatsz buszon, vonaton, nyírhatod otthon a füvet, de közben (szinte) csak a zenét hallod.

Lóti

A LEGJOBB PENTIUM III SZÁMÍTÓGÉP

Internet előfizetés azonnal!

Az **ACOMP Zenith**-tel kialakítottunk egy tökéletes Intel® Pentium III konfigurációt, mely a számítástechnika jelenleg elérhető legnagyobb teljesítményét nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvés mellett. A világ egyetlen hardver DVD támogatású S-Video és kompozit videó kimenetes 16MB-os VGA kártyája az ATI Fury, a legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, és nem utolsó sorban az ABIT legjobb alaplapja a BX6 Rev2. Az adatok mozgatását a 120MB-os kapacitású a: drive segítségével könnyedén elvégezheti.
A gép átvételekor már minden készen áll az azonnali munkára. Telepített magyar Windows 98, beállított DataNet Internetes előfizetés, regisztrált e-mail cím. Külön ajándékként válasszon egyet a legújabb DVD filmek közül és csodálja meg a hibátlan DVD kép és hangminőséget. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron processzorral is megvásárolható.

Az **ACOMP Xplorer** egy optimálisan kialakított munkagép. Gyors 64MB memóriája és 8.4GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a játék- és felhasználói programok futtatásához. Kiváló Direct 3D teljesítményű Creative Riva TNT 16MB-os videókártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. Kérje akár Celeron akár Pentium®III processzorral és meglátja, hogy maximálisan elégedett lesz a sebességével. A gép alapját az ABIT legjobb alaplapja a BX6 Rev2 képezi.

A gépet mostantól CD-ROM helyett DVD meghajtóval kínáljuk.

Az **ACOMP Base** számítógép egy mindennel felszerelt alapkonfigurációnk. A gépben található fax/modem segítségével rácsatlakozhatunk az internetre vagy elküldhetjük faxainkat, a hálózati kártya lehetőséget teremt több gép összekapcsolására. A beépített díjnyertes TOSHIBA 36MAX CD-ROM-nak sem az írott, sem a nyomott CD lemezek olvasása nem jelent gondot. A gép 6.4GB-os merevlemeze elegendő kapacitású bármely program számára.

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2000" kompatibilis!

ACOMP Zenith

Intel® Pentium® III processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 128MB SDRAM 100MHz
- 12.9GB EIDE Ultra DMA HDD
- SONY 5x DVD/32MAX CD-ROM
- LS-120 PANASONIC a: drive
- Intel® Pentium® III processzor
- ATI Fury TV-OUT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster Live! value hangkártya
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet
- Windows®98 telepítve
- 3 hónap internet előfizetés (Datanet Surf)
- Ajándék DVD film

Celeron 433MHz	Nettó ár: 219.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 259.900 Ft
Pentium III 500MHz	Nettó ár: 299.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel® processzorral

- ABIT BX6 Rev. 2 alaplap, Intel® BX chipset, 153MHz
- 64MB SDRAM 100 MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- SONY 5x DVD/32MAX CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron® / Pentium® III processzor
- Creative Riva TNT videókártya 16MB RAM
- SoundBlaster 64 PCI hangkártya
- 80W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 433MHz	Nettó ár: 139.900 Ft
Pentium III 450MHz	Nettó ár: 179.900 Ft

ACOMP Base

Intel® Celeron processzorral

- 32MB SDRAM 100 MHz
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 36MAX TOSHIBA CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- SIS videókártya 8MB RAM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Ethernet hálózati kártya 10/100Mbit
- Fax modem 56kbps V90
- 80W aktív hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 400MHz	Nettó ár: 94.900 Ft
Celeron 433MHz	Nettó ár: 99.900 Ft

ÁRUHITEL
A többi csak részletkérdés

intel inside pentium® III

intel inside celeron™ PROCESSOR

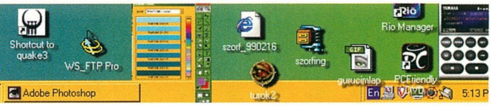
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu **Faxbank: 2-333-666/1477##**

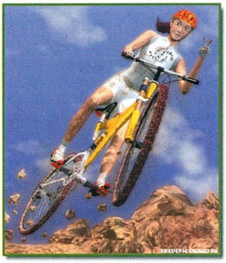
ACOMP
Számítástechnikai Kft.

Software hírek



ANIMATION MASTER 99

A Hash Inc. nyáron megjelent programjával a Power Macintosh és a Windows 95/98/NT tulajdonosok valósághű 3D-s modellezővel, renderelővel és animáció szerkesztővel lettek gazdagabbak. Az Animation Masterben (mint a neve is jelzi) fokozott hangsúlyt fektettek az objektek mozgatására, animálására (kinematics), amit a cég által kifejlesztett ún. fluid-moving technológiával értek el. A beépített,



illetve az általunk definiált karakter mozgásfázisait, azaz az akciókat mint pl. a menni, beszélni, futni, lehajolni, megfogni stb. csak egyszer kell definiálni, majd a kiválasztott objektekre ezeket alkalmazni (motion libraries). Az animációk gyors szerkesztését ezen kívül még az un. 3D-s story board támogatja. A program természetesen messzemenően kihasználja a D3D és az OpenGL technológiákat. Alkalmas a DXF adatok betöltésére, valamint a már kész alkotás AVI-ba történő elmentésre is.

http://www.hash.com/

CLEANSWEEP V4.0

Az eredetileg Quarterdeck fejlesztésű, de Symantec kiadásban megjelent program a Windows95/98/NT rendszerünk állandó felügyeletéről gondoskodik. Telepítése után azonnal átvizsgálja a Windows regisztrációs bejegyzéseit, majd végigkutatja a rendszerelemeket, és a feleslegesnek ítélt adatokat illetve fájlokat letörlésre javasolja. Az ún. Fast & Safe Cleanup menük használatával e műveletsor még tovább bővíthető - így a Windows Temp az Internet Cache illetve a háttértárolónkon megtalálható lost clusters fájlokat a program automatikusan letörli.

http://www.quarterdeck.com

BRIGHTARROW PHONEASSISTANT V1.0

Napjainkban a modem egyre több személyi számítógép elválaszthatatlan tartozéka. Ezt többnyire Internetezésre, esetleg faxolásra használjuk. A BrightArrow PhoneAssistant érdekes programja most újabb távlatokat nyit a voice modemmel rendelkezők számára,

ugyanis segítségével modemünket intelligens telefonként használhatjuk. A PhoneAssistant lehetőségei igen meggyőzőek - beépített hangfelismerővel és hanggenerátorral, üzenetrögzítővel,

telefonregiszterrel, hanggal irányítható tárcsázóval, sőt voice mail lehetőséggel is rendelkezik. Beállíthatjuk a programban azt is, hogy távollétünkben - a már előre felvett szöveget - kinek és mikor küldje el.

http://www.brightarrow.com

GUITAR STUDIO

A Cakewalk zenei programjairól igazán nem mondható el, hogy hétköznapiak. Ilyen a nemrég megjelent Guitar Studio is, amely nem más, mint egy Roland GR-30-as gitár Synthesizer. A program a MIDI széleskörű támogatása mellett (felvétel és keverés több csatornán) valósidejű (real-time) effektezésre (kórus, echo stb.), valamint virtuális "pengetésre" is alkalmas. A beépített ún. Song Wizard használata pedig a zenestílusok, ritmusok kiválasztását teszi egyszerű, majdhogynem rutinfeladattá. Mindezek mellett a Guitar Studio ideális eszközként szolgálhat a gitározással csak most ismerkedők számára.

http://www.cakewalk.com

RAY DREAM STUDIO 5

A Fractal Design Corporation programja elsősorban rajzolóknak, animátoroknak és Web tervezőknek ajánlható, de ideális megoldást jelenthet még a magazinoknak valamint multimédiás tervezőknek is. A program az előző változatához képest egyszerűbb kezelőfelületet kapott, de emellett természetesen számtalan újdonsággal is

találkozhatunk használata során. Valósabb, realisztikusabb animációkkal dolgozhatunk, kibővítették a gravitáció és a szél szimulálását (behaviors menü), illetve a Mesh Modeler és natural objektek, mint pl. köd, felhő, tűz, víz stb. is megjelentek az RDS ötös változatában.

http://www.fractal.com

LUMIERE VIDEO STUDIO

A Lumiere VDO telepítése után teljes videó stúdióval lehetünk gazdagabbak. A kétféle összeállításban is megvásárolható programcsomag közül a második

***

▣ Július végén a legnépszerűbb ingyenes e-mailszolgáltatás, a freemail (www.freemail.c3.hu) új arculattal jelentkezik. A már a MatávNet tartalomszolgáltatás értékes részét képező levelezőrendszer regisztrált felhasználóinak a száma eléri a 150 ezres nagyságrendet.

▣ Reklám a BIOS-ban. A Phoenix tervei szerint a közeljövőben helyet fognak biztosítani (főleg Internetes) cégek reklámozására a BIOS-ban. A felkínált reklámfelület után az AOL, a Yahoo, az Excite@home valamint a Cnet élénken érdeklődik.

▣ Mire ezeket a sorokat a tisztelt olvasó olvassa, a Photoshop 5.5-ös normál és Lite változatai már a boltok polcaira kerültek.

▣ A Jasc Software Inc. közkedvelt programjának, a Paint Shop Prónak a v6.0 beta 3 változata már letölthető.

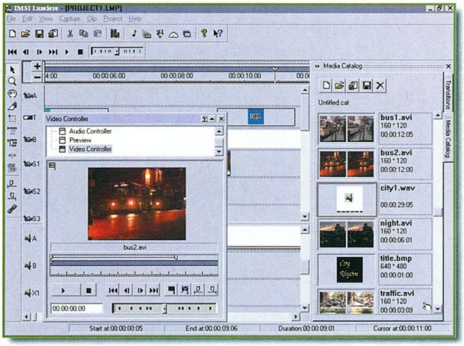
▣ A Windows 98 Service Pack 1 valamennyi eleme ugyancsak ingyenesen elérhető. A csomagban 2000-es frissítések találhatók az Outlook Express 2000.-hez, valamint az IE 4.01 Service Pack 2-höz. A W98 second editonhöz ezek természetesen nem használhatók.

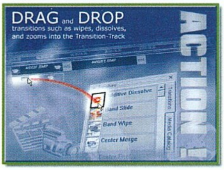
▣ A Microsoft továbbra is támogatja a Mac gépeket. A MacWorld Expo 99-en bejelentett Outlook Express 5.0, az Internet Explorer 5.0, valamint a Word 98 Special Edition megjelenése még az idén várható.

▣ A rádió "Modem Idők" című adásában részletesen is bemutatták a BeOS immár 4.5-ös változatában található érdekességeket. A leglátványosabb bővülés a támogatott hardverek listájában található. Ilyen pl. az USB és digitális kamerák támogatása. Jó hír, hogy a BeOS tábor egyre népesebb, és több országban elkezdték a honosítását.

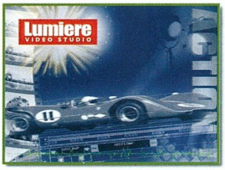
▣ A Microsoft szándéka szerint jövőre újabb érdekes kiegészítés jelenik meg a

▶ HÍRCSOKOR





mellé a vásárló bónuszként a Corel Photo-Paint7 Plus, illetve a Sonic Desktop SmartSound Wizard alkalmazásokat is megtalálhatja. A mintegy 13 nyelvre lefordított, és közel 60 országban megvásárolható



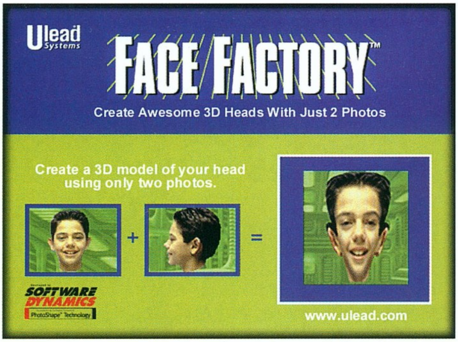
VDO segítségével audió-videó klipeket, bemutatókat, kép- és videó feliratozásokat stb. készíthetünk szinte pillanatok alatt. A közel 200 féle különleges videoeffekt, illetve a kényelmes editálási lehetőség elegendőnek ígérkezik bármely kis és közepes méretű videostúdió elvárásainak.

http://www.imsisoft.com

FACE FACTORY

A Ulead érdekes grafikai alkalmazása nemcsak arra alkalmas, hogy a kétdimenziós képeket (fejeket) háromdimenzióssá alakítsa, hanem ez utóbbiakon mindenféle érdekes torzításokat,

átváltozásokat (morphing) is végre tud hajtani. A program három egységből, az ún. stationökből áll össze (effekt, animáció, morphing). Ezek közül az utolsó, vagyis a morph rész a legérdekesebb, mert itt jelöljük ki a bázispontokat, és itt határozzuk meg, hogy a fejeken mely részek alakuljanak át. Beállíthatjuk a fényforrás(ok) helyzetét, és meghatározhatjuk a színeit. A Face Factory



természetesen támogatja beviteli eszközként a különféle szkennerek, illetve a digitális kamerák használatát. A kész alkotás kimenthető AVI-ba, screen saverként (.scr), VRML formátumba sőt, a beépített levelezőprogram segítségével el is küldhetjük barátunknak a legjobban sikerült műveinket.

http://www.ulead.com

angler@freemail.c3.hu

Face Factory

Windows9X alá. A csak "szülőzárnak" keresztelt Windows Game Manager segítségével az aggódó szülő meghatározhatja, hogy gyermeke mivel ne játsszon. Bár sok egyesület és liga is üdvözölte e kezdeményezést, mégis többek szerint a gyerekvédő program igen könnyen kijátszható.

▣ Vigyázat!!!, mert itt leselkedik a Back Orifice 2000 vírus, mely teljes ellenőrzést engedélyez a számítógépünk felett az Interneten v. a hálózaton. A Cult of the Dead Cow hackercsapat "munkája" mindössze csak 1 napig garázdálkodhatott szabadon, mert a Symantec Norton AntiVirus programjához a BO2K trójai faló vírus elleni kiegészítés már másnap elérhető volt.

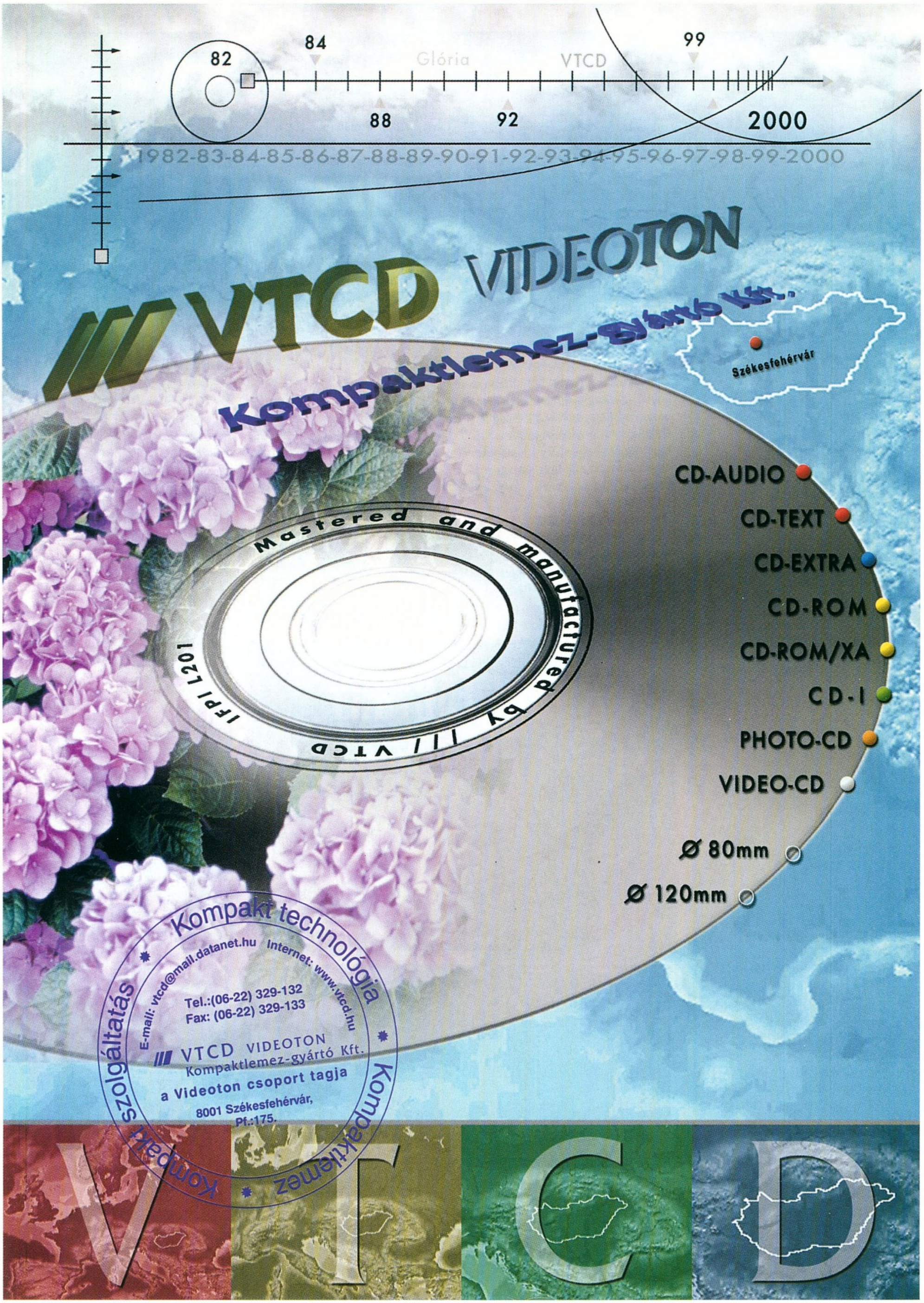
▣ Az IDC felmérése szerint még mindig a Windows 95 a legnépszerűbb 57%-kal, utána a Windows 98 18%-kal. A Windows NT mutatója 11%, MacOS-é 5%, majd a Linux 3%-kal zárja a sort.

▣ Az Internetes telefonbeszélgetés az ICQ következő változatainak szerves részét fogja képezni. A Net2Phone céggel közösen az ICQ lehetőséget biztosít az ingyenes beszélgetésre, és támogatja a telefonra kimenő helyi és távolsági hívásokat is.

▣ Lapzártakor érkezett a hír, mely szerint behatoltak a Microsoft magyarországi oldalaira.

A Rebels Hacker Crew kihasználta, hogy a Microsoft magyarországi regisztrált viszonteladók oldalainak feltöltésével megbízott külsős cég a biztonsági előírásokban nem engedélyezett FTP protokollt használt. A csapat egyszerűen csak "ellopta" az amúgy titkosítatlan adatokból a rendszeradminisztrátori jelszót. Kárt nem okoztak, mert a jelszóval védett részekbe nem tudtak bejutni.

angler
angler@freemail.c3.hu



82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Kompakt technológia * Kompaktlemez * kompakt szolgáltatás *
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.:(06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
a Videoton csoport tagja
8001 Székesfehérvár,
Pf.:175.
V T C D

ATLANTIS MULTIMEDIA

Új címünk: 1133 Budapest, Hegedűs Gy. u. 63.

Telefon: 236-0818, 236-0819, Fax: 236-0820 • Honlap: www.atlantis.co.hu • E-mail: info@atlantis.co.hu

MEGÚJULT ÜZLET – MEGÚJULT KÍNÁLAT! • SZÁMÍTÓGÉPES MULTIMÉDIA A-TÓL Z-IG

Komplett Yamaha Dolby Digital hangrendszer 198 000,- Ft-tól (AC-3 5.1 erősítő és 5 db hangfal) Házimozi bemutatótermünkben kipróbálható, jöjjön el, nem fog hinni a fülének! 3D-gyorsítókártyákban még mindig otthon vagyunk • Komplett számítógép vásárlása esetén ajándék DVD film választható • Már több, mint 120 szinkronizált vagy magyar feliratos DVD-film közül válogathat! Használt monitorok és nyomtatók nagy választékban kedvező áron kaphatóak! Számítógép alkatrészek, DVD-kitek, projektorok, force-feedback játékkontrollerek, szoftverek

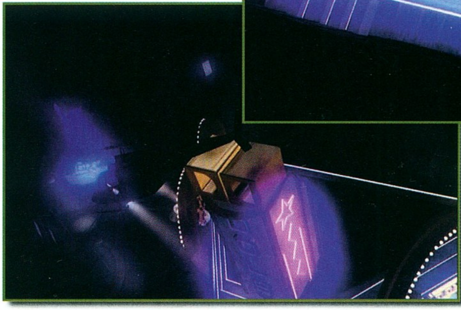
CÉGÜNK VISZONTELADÓJA A DIAMOND, 3DFX, AOPEN, YAMAHA TERMÉKEKNEK

Digitális hangrendszerek

Olyan mozifilmekkel, amelyek térhatásúnak mondható hanggal rendelkeztek, először az 1950-es években lehetett találkozni. Hogy a hanganyag, illetve a film nagyjából egy helyen legyen, és ami ennél fontosabb, azonos időben játszódjon le a kettő, a filmcsíkra még négy mágnescsík került, melyek a jobb, bal, közép, és az effekt csatornák hangsávjait tartalmazták. Ettől az időtől kezdve egészen harminc éven keresztül egyedül a film volt az egyetlen média, mely alkalmas volt több csatornányi hanganyag tárolására – hisz otthoni alkalmazás terén a bakelittől a CD-ig csak egy, illetve két csatorna tárolását tudták megoldani.

Az 1970-es évek közepe hozta ebből a szempontból a nagy áttörést, amikor is a Dolby Laboratóriumok kidolgoztak egy olyan eljárást, minek következtében a négy csatornát, a már adott kettő helyére tudták tömöríteni, s ezt visszajátszáskor, valós időben kitömöríteni. Ekkor kezdődött meg az igazi térhatású, Surround hangzás kialakulása.

Első lépésben, a mai szemmel nézve kezdetleges Dolby Surround látott napvilágot, mely négy csatornás - bal, közép, jobb, háttér -, passzív mátrixos dekódolási rendszerrel dolgozott. A dolog nem volt teljesen tökéletes, hiszen a hangok visszaalakításakor a közép, illetve effekt sugárzók jeleit nem tudta a rendszer egymástól kellő mértékben elválasztani, s így bizonyos áthallás jött létre. Ennek



továbbfejlesztett változata a Dolby Surround ProLogic, mely szintén az előbb említett négy csatorna hangjait volt hivatott visszaadni, de minél élethűben, pontos keletkezési helyüknek megfelelően. Ez a rendszer már aktív mátrixos dekódolást használ, így a két hangsávból szinte tökéletesen létre tudja hozni a négy csatornát.

1992-ben mutatták be az első teljesen digitális, három dimenziós hang előállítására képes eljárásukat, mely a Dolby Digital nevet kapta.

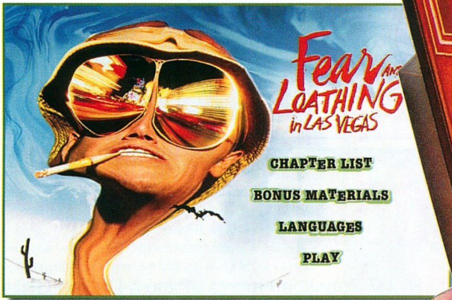
Ellentétben az elődökkel, ez már hat egymástól független, tökéletesen elkülönített csatornát tartalmaz – bal, közép, jobb, balháttér, jobbháttér és szubbasszus –, melyek közül mindegyik rendelkezik a teljes frekvencia átvitellel, ami 20 Hz – 20 kHz-ig terjed. Az egyetlen kivétel ez alól a szubbasszus, mely az ilyen magas hangok létrehozására alkalmatlan, így ez csak a 3 Hz – 120 Hz-es tartomány kisugárzására szolgál. (Így tevődik össze a Dolby Digital 5.1, vagyis az öt hangsugárzó és a szubbasszus láda, mely a „.1" nevet a hangképzésben felvállalt szerepéért kapta: az összesen „megjelenített" hangoknak egy tizedét állítja ő elő.) A csatornák szétválasztásának szintje már a legmagasabb fokú, semmiféle áthallást nem lehet két csatorna között tapasztalni. A mozifilmeknél a filmszalag perforálása mellett, optikai úton kerül a Dolby Digital hangsáv rögzítésre, mivel a mai napig alkalmazott Dolby Surround hangsáv mellett már nem volt máshol hely.

Ismeretes még egy megnevezése: AC3, mellyel azt az adattömörítési eljárást hívják, ami a hat csatornányi digitális hangot rögzíthető méretűvé tömöríti, és mivel ez már a harmadik generációja ennek az eljárásnak, ezért áll az AudioCoding mögött a hármas.

Legtöbbet a modern, digitális médiák terén lehet a Dolby Digital logójával találkozni, hiszen ezek rendelkeznek csak a megfelelő kapacitással ahhoz, hogy a képi, valamint a hanganyagot egyszerre tudják magukon hordozni. Ilyen például a hazánkban igen kis darabszámban fellelhető LaserDisc,

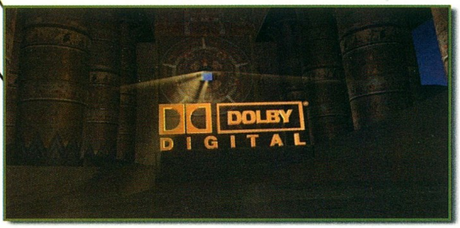
mely méreteiben inkább a bakelit lemezre, tulajdonságaiban pedig a CD-re emlékeztet. Evvel ellentétben egyre nagyobb teret hódít magának a DVD, ezen belül a DVD-Video, mely szabvány egyik eleme maga a Dolby Digital (DD) hangzás.

Annak ellenére, hogy a piaci részesedésnek több mint 80 százalékát teszi ki a valamelyik Dolby kódolási formával előállított DVD, igenis vannak vetélytársai, melyek közül a legnagyobb és legéletképesebb: a DTS, vagyis a Digital Theater Systems. A legnagyobb különbség a DD és a DTS között az adatátviteli sebességükben van, mellyel a hanganyagot a dekóder felé juttatják el; mivel a DD akár 12-edére is össze tudja tömöríteni a hat csatornányi információt, ennek köszönhető a meglepően alacsony 384 kilobit/sec-os adatátviteli sebessége – néhány kiadó ettől eltérően 448 kbit/s adatátviteli sebességet használ, ilyen az Universal is – főleg ha összevetjük ezt a CD tömörítetlen 1.4 Megabit/secundum-ával. Evvel szemben a DTS átviteli sebessége 1.41 Mbit/s mind az 5.1 csatornára a Lézerlemezeken, illetve 1.54 Mbit/s DVD-n. (Ez a különbség annak tudható be, hogy a DVD-n a hang mintavételezési frekvenciája 48 kHz, a lézerlemez hagyományos CD minőségű 44.1 kHz-éhez képest. Természetesen a DTS is használ bizonyos tömörítést, de ez sokkalta kisebb a Dolby Digital-énál, ám mivel az adattömörítés egy igen bonyolult matematikai művelet, ezért egy tömörítési formulát nem csak az adatátviteli sebesség jellemez, hanem az is, hogy a visszaalakított hang mennyire hasonlít az eredetire – tehát attól még, mert a DD egy kisebbet használ, nem kell automatikusan arra gondolni, hogy a minősége is rosszabb lenne. Mégis akinek már lehetett abban az élményben része, hogy ugyanazt a filmet DD-ban és DTS-ben is megtapasztalja, mindenki a DTS mellett tette le a voksát. Elmondásuk szerint a filmbéli összes hangeffekt érezhetően tisztábban szól, s e mellett a robbanásoknak is sokkal nagyobb a mélységük – ez a DTS megfogalmazása szerint annak tudható be, hogy az ő eljárásuk után a hanganyag szinte nem is változik, így otthon ugyanazokat a hangokat halljuk majd, mint amik a „master" kópián szerepeltek. Ennek természetesen azért van némi ára is, hiszen a nagyobb helyet foglaló hang információ miatt számos olyan dolgot nélkülözni kell, amit a DD-nál rajta lehet hagyni a médián: ilyen például az, hogy a Dolby Digital mellett még két különböző nyelven ráfér ugyanaz a szinkronhang, esetleg egy teljes film hosszon keresztül beszélő kommentátor, vagy pedig bemutatók a film készítéséről.

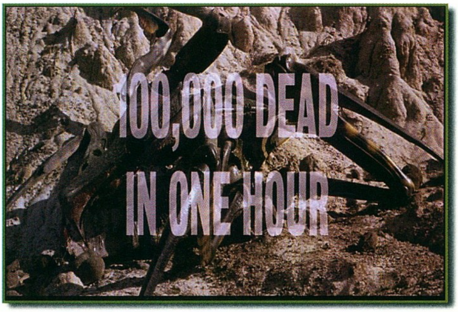


A házi mozi digitális hangzása igen sokban hasonlít az igazi moziéhoz, ahol is ezt két fő elem alkotja. Az első magával a hangjeleknek az előállításával foglalkozik, s összességében ez az ami leolvassa a digitális hangsávokat a filmről, dekódolja, majd végrehajtja azokat. Az így előállított jelek a második alkotóelembe futnak be, ami pedig nem más, mint a mozinak a hangosítása, hangsugárzói. Mivel a filmeket elsősorban még mindig nem otthoni „felhasználásra" készítik, ezért ezek hangját sem erre, hanem a mozik nagy tereire optimalizálják. Ennek következtében az eredetitől igen eltérő hangzás jön, vagy jöhet létre egy lakás relatíve kis méretű szobájában, egy mozi hatalmas teremével szemben. Ezt a problémát az elsők között ismerte fel a fáradhatatlan George Lucas, aki kisvártatva létrehozta a THX szabványt, melynek a lényege, hogy a „néző" pontosan ugyan abban az audiovizuális élményben részesüljön otthonában, mint egyébként a moziban. Az ilyen, THX által elfogadott komponensekből álló rendszer képviseli a tökéletes, minden kompromisszumot nélkülöző hangzást. Ennek megfelelően az ára is nélkülöz mindenféle kompromisszumot, mely úgy kilenc, tíz millió forint körül indul...

Szerencsére léteznek alternatívák: elsőként lehetőségünk van olcsóbb termékeket használni rendszerünk megalkotásánál. Jelenleg az Onkyo, illetve a Yamaha cégek gyártanak jó minőségű és emellett elérhető árú erősítőket, melyek akár a Dolby Digital, akár a DTS



jelek dekódolására is képesek. Azonban, hogy ezek a jelek egyáltalán létrejöhessenek szükség lesz egy dekóder kártyára, mely amellett, hogy az erősítő felé, általa feldolgozható, digitális jeleket küld hardware-esen is gyorsítja a videojel kitömörítését. Ennek köszönhetően más alkalmazást is futtathatunk a mozizással egy időben, hiszen a legtöbb munkát maga a dekóder kártya végzi, s jelentős processzoridő marad szabadon – gyakorlati felhasználása: mialatt nézzük a Matrix-ot DVD-n, megpróbáljuk filmbeli tapasztalatainkat felhasználva az ellenfél rakétáit egy Quake party-ban kikerülni. Ilyen pozitív dolgok ellenére sokan tették le voksukat a software-es dekódolás mellett, mondván a monitoron is van legalább olyan jó képe a filmnek mint a TV-n, a hangok pedig így is jól élvezhetők az SBLive-on. Ez az elmélet viszont minimálisan egy 17 collos monitort feltételez - mivel ez az a minimális képátló, ahol már élvezhető minőségűvé válik egy film -, mely a legtöbb embernek nem áll rendelkezésére. E mellett kényelmi szempontok is szerepelnek, hiszen egy másfél órás filmet széken ülve sokkal kényelmetlenebb végignézni, mint nyugodtan, elterülve a TV előtt egy jól pozícionált kanapén. Mivel a legtöbb DVD tartalmaz Dolby ProLogic jeleket is, így akinek otthonában már egy ilyen rendszer üzemel, az gond nélkül élvezheti a filmet anélkül, hogy bármit is le kellene cserélnie. Ha azonban Dolby Digital hangzásra vágyik és az erősítője alkalmas arra, hogy a hat csatornát külön befogadja, akkor csak egy surround processzort kell vennie, s ezt a már meglévő erősítővel párosítva ugyanaz a hatás érhető el. Ha viszont épp az ellenkezője áll fenn a dolgoknak, s mindössze két hangfallal rendelkezik, akkor csak másik kettőt kell beszereznie, mivel a ProLogic-nak köszönhetően a center sugárzót, úgynevezett „Fantom" módba lehet kapcsolni, mikor is a két elülső hangfal fogja pótolni a hiányzó csatornát.



Szintén egy lehetőség, hogy az ember megvesz egyet a manapság egyre nagyobb számban terjedő, kifejezetten a számítógéphez kifejlesztett hangfalrendszerek közül. Ilyet gyárt a Creative, a Philips, ám mindenek előtt az Altec-Lansing termékei azok, melyek minőségüknek köszönhetően kiérdemelték sokak bizalmát.

Tatcom

Csak a CHIP Könyvesboltban!

Kiadványunkban megtalálható a Debian GNU/Linux 2.1 telepítésének felhasználóbarát leírása, valamint a CD-mellékleten nálunk jelennek meg először magyar nyelven a rendszerek.
A részletes ismertetők mind a kezdők, mind a haladók számára segítséget nyújtanak olyan keresett funkciók végrehajtásához, mint a web-, ftp-, e-mail-kiszolgáló, illetve a kényelmes kezelőfelület.
Kiemelt témánk az adatok biztonságos kezelése az internetes kommunikáció során.
A Linux használata közben felmerülő problémák megoldásáról tippek és trükkök olvashatók kiadványunkban.
A CD-mellékleten az operációs rendszer több mint 800 MB programja mellett megtalálható a Linux Kernel 2.2-es verziója és a most megjelent GNOME 1.0 felhasználói rendszer.

AKCIÓ!

1132 Budapest, Visegrádi u. 11. ● Telefon/fax: 339-8617

Gyerekkuckó

TALLÓZÓ

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy napsugaras nyár, melyet almaérlelő, dióveregető ősz követett.

Eljött a viháncoló vakáció vége, és az iskola minden kisdiákot tárt kapukkal várt. A sok-sok kis elsős nebuló szorongó szívvel indult első útjára, s bizony a szülők gondterhelt tekintete kísérte őket. Anyák és apák mérlegelték e tájt, hogy nem terhelték-e túl csemetéiket a tanrendiek mellett a különórákkal. Ilyenkor eljön a döntések, választások ideje, s a kisördög nem hagyja nyugodni a felnőtteket.

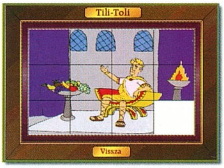
Sebaj, lurkók, ez még nem a Világ vége. A sok várt, s váratlan élmény közé csempésszünk egy kis kikapcsolódást, játszva tanulást! Bemutatunk szülőknek, tanítóknak, kisiskolásoknak egyaránt három olyan multimédia CD-ROM-ot, amelyek segítik a tanulást, az önfeledt játékot, elindítják az alkotó fantázia fogaskerekeit.

Kezdjük az ismerkedést az Ablak Zsiráf című Móra enciklopédiának a CD Multimédia gondozásában megjelentett változatával. A mű eredetijén nemzedékek nőttek fel, hiszen az alsó tagozatos oktatás elmaradhatatlan segédeszköze volt. A saját rongyosra olvasott, elnyűtt példányom a mai napig a polcomon árválkodik. Na, de sebaj, a mostani generációknak nem kell már ezzel „bajlódniuk", hiszen a szamárfülgyártást e XXI. századi technikával meg lehet előzni. A kiadvány még egy kétségtelen előnnyel bír elődjével szemben: rengeteg szeretetre méltó játék segíti a helyesírás, a számtan és a hírhedten nehéz „köri" tananyagok elsajátítását. A több mint ezer kifejezést magában foglaló fényképekkel illusztrált lexikonban a keresést nagyon egyszerűen, jól áttekinthetően oldották meg. Sőt, gondolva az esetleg kisebb, még olvasni nem tudó, de mindenbe magát beleártó „kistesókra", a szöveget kistudorok fel is olvassák. Az egyszerű keresésen kívül a gyerekek tizenegy feladat közül válogathatnak. Ezek megoldásába csempészték be a tananyagot, illetve az elsajátított tudás alkalmazásának lehetőségét. Megtalálhatók a jópofa kavargó ikon alatt a Falbontás, a Röplabda, a Memória játék, a Képkirakó (Puzzle), az Út a sötétben, a Számlabirintus, a Séta a felhőkön, az Űrhelyesírás és a kedvencem, az Autóverseny. A Zenemánia résszel igen nehezen boldogultam, mivel erősen botfülem van, viszont a kifestő képeit kinyomtatva gyerekeim bemutathatták összes maszatoló- és alkotókészségüket. A kiadványt jó szívvel ajánlhatom mindenkinek, bár a programozóknak nem ártott volna még némi időt a csiszolással eltölteni.

Folytassuk a sort a Játszóház 2 Időgép című kiadványával, mely a Cyberstone sorozatának újabb tagja. A játékos interaktív oktatóprogram időutazásra invitálja a gyerekeket Dr. Sáska maga készítette időgépe segítségével.

A vállalkozó kedvű ifjak kilenc kor hangulatában mártózhatnak meg. Ezeken belül pedig 12-12 féle feladattal birkózhatnak meg. Mindehhez kapcsolódik a gyermeklexikon, mely közel kétszáz szócikkel segíti a gyermekek szókincsének gyarapodását, érdeklődésének történelem felé fordítását. A korokon át kedves gyermekhang kalauzolja végig az időutazókat, a lexikon szócikkeit pedig Szokol Péter értő-érző előadásában hallgathatják meg. A kiadvány célja igen méltánylandó, de a kivitelezésére sokkal nagyobb gondot kellett volna fordítani, hogy a nemes célok valóban belopják magukat a kis lurkók szívébe. A szereplők, illetve a játékok rajzai néhol igen leegyszerűsítettek, majdhogynem puritánok, s a program futtatása alatti hibák (szabálytalan művelet végrehajtása, tovább léptetés esetén is háttérben hangzó felvezető szöveg, a nyomtatás minősége) kevéssé nyerték el tetszésemet.

A végére hagytam a kedvencemet (igen, nem szégyellem a viszonylagos részrehajlásomat), a Cyberstone a Játékos meseklub, La Fontaine: A tücsök és a hangya, valamint A farkas és a gólya című klasszikus meséken alapuló kiadványát. Mindig is szívem csücskei voltak a tanmesék, amelyek szinte tálcán kínálják a történet tanulságait, s a gyerekek mégis mily különbözően, csodás leleménnyel tudják megfogalmazni, saját életükre, környezetükre lefordítani őket. Sok-sok szülőnek, tanítónak ajánlom figyelmébe ezeket a sajátos értelmezéseket, melyek olykor kíméletlen, humoros tükröt tartanak elénk, a fontoskodó és okoskodó felnőttvilág elé. E lemezen található két történet s a hozzájuk kapcsolódó játékok igazi kikapcsolódást, az egymásra találás élményét nyújthatják. Már persze, ha nem feledkezünk meg arról a csekélységről, hogy e kiadványok attól is interaktívak, hogy leülünk a lurkók mellé, s magunk is élvezettel fogadjuk a „gyerekeskedés" felfrissítő pillanatait. A lemezen található rajzos memóriafeladatra külön felhívnám a figyelmet, mert csoda jópofa képeket lehet velük alkotni (a feladatok szorosan vett megoldásán kívül is), melyeket kinyomtatva ragyogó családi szórakozást lehet összehozni valamelyik esős őszi délutánon.



Mindhárom kiadvány lemezről fut, így nem „pocsékolja" anyuci, apuci „nagytesó" aranyáron mért megabyte-jait a merevlemezen, s igen leegyszerűsítik magát a használatot is.

Nagy Anna

ViewSonic újdonságok

VIEWSONIC GF775: 17"-OS PERFECTFLAT MONITOR

A 19"-os Viewsonic PT795 monitor mind a szaksajtó, mind a vásárlók körében nagy sikert aratott. A monitor nagy újdonsága a vadonatúj, PerfectFlat technikát használó, katódsugaras képcső volt, mely száz százalékosan lapos és teljesen sarkított. Mivel a képcső első felülete a korábbiakkal ellentétben egyáltalán nem görbül, így ennek köszönhetően a más monitoroknál oly zavaró fénytörési (glare) és fényvisszaverődési effektusok elmaradnak, ami jelentősen javítja a képminőséget. A kép ezáltal éles, torzításmentes, teljesen tiszta, valamint nyugodtabb lesz. A PerfectFlat technika a 19 colos kategóriában debütált, a Viewsonic viszont most a 17 colos monitorok osztályát próbálja meghódítani a GF755 elnevezésű PerfectFlat monitorral.

A GF775 képcsöve 0,24 mm-es slot pitch pontrácsot használ - ez a megoldás garantálja a színhű és megfelelő fényű megjelenítést, ehhez adódik hozzá a Perfect Flat képcső hatása, mely a torzításmentes és minimálisan tükröződő képért felel. A GF755 17 colos, ami 16 colos látható képméretet jelent, és maximálisan 1600*1280 felbontású képet képes megjeleníteni. Többek között a 200 MHz-es sávszélesség és a maximum 95 KHz-es sorfrekvencia révén 1280*1024 pontos felbontást még 88 Hz-es képfrissítéssel képes kiadni magából, és 1024*768 felbontást akár 116 Hz-es frissítéssel is képes produkálni. Az új technika emellett lehetővé tette, hogy a monitor a legszigorúbb, TCO 99 szabvány ergonómiai, energiafelhasználási és sugárzáskibocsátási normáinak is eleget tegyen. A GF775 további újdonsága, hogy az Energy 2000 szabvány előírásainak is képes megfelelni, és támogatja a VESA új GTF szabványát is.

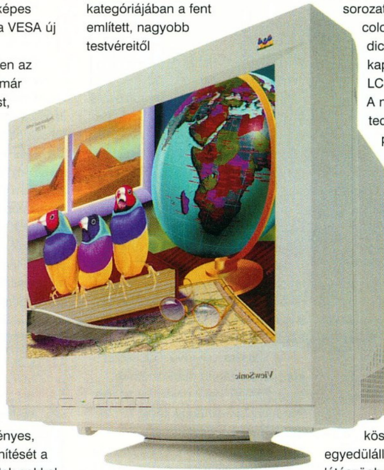
A GF775 természetesen az összes, a Viewsonic által már standarden használt újítást, technológiát is tartalmazza, alkalmazza:

Az OnView, a képernyőn megjelenő vezérlés a ViewMatch színkalibráló eljárással kombinálva lehetővé teszi, hogy a felhasználó a színhőmérséklet mellett a színek intenzitását egymástól függetlenül, egyenként szabályozza.

A SuperContrast képernyő-technika kisebb fényáteresztő képességű üveget használ, így biztosítva a fényes, telt színek élethű megjelenítését a monitoron. Az egyes pixelek sokkal jobban elkülönülnek, elhatárolódnak egymástól, ezáltal a kép kontrasztosabb lesz, és a színek sem veszítenek élénkségükből.

Az ARAG felület több rétegből áll, és gondoskodik arról, hogy a képcső antisztatikus és lehetőleg minél jobban tükröződésmentes legyen. A rétegek egyidejű használatával megpróbálja megakadályozni, hogy a felhasználó szemébe zavaró fényelemek jussanak, miközben igyekszik minimalizálni a szűrésből adódó képminőség-veszteséget.

A GF775 új minőségi szintet jelent a 17 colos monitorok kategóriájában a fent említett, nagyobb testvéreitől örökölt újítások révén. Mindenki számára érdekes lehet, aki nem tudja megfizetni a 19 colos képátmérő miatti felárat, de igényli az abban a kategóriában már bevezetett technikai újdonságokat és professzionális képminőséget munkában vagy multimédiás felhasználás során egyaránt.



VG180: NAGYKÉPERNYŐS LCD

A Viewsonic az LCD technika egyik úttörőjének számít. A 15 colos kategóriában a legtöbb nemzetközi szakfolyóirat által készített LCD tesztet a VP150 nyerte kiváló képminősége, megbízhatósága és elfogadható ára révén. A sikerhez természetesen hozzájárult a PerfectPortrait technika is, mely lehetővé teszi, hogy a képernyőt a fekvő és az álló üzemmód között egy mozdulattal átkapcsoljuk. A képernyőn megjelenő kép megfelelő forgatásáról és az egyes alkalmazásokkal való együttműködésről (pl. Word dokumentum álló A4 megjelenítése) a monitor drivere gondoskodik. A Viewsonic természetesen nem állt le a fejlesztéssel - a VP150 óta kihozta már a VPD150 változatot is, mely a digitális interface révén megspórol egy analóg-digitál és egy digitál-analóg átalakítást, így nagyságrendekkel jobb képet nyújt, mint a megszokott analóg színes LCD kijelzők. A legújabb fejlesztés a Viewpanel elnevezésű, színes LCD sorozatban a VG180, mely 18,1 colos látható képmérettel dicsekedhet, így a jelenleg kapható legnagyobb színes LCD monitorok közé tartozik. A nagy képátmérő a technikából adódóan nem párosul hatalmas térfogattal - mindössze kb. 9 cm vastag, és néhány kilót nyom. A VG180 kezelése igen egyszerű a már megszokott OnView felületnek hála, és a képminősége is kiváló többek között a fényvisszaverődést gátló felületnek és a ViewMatch rendszernek köszönhetően. A VG180 egyedülálló módon akár 160 fokos látószögből is nézhető, amit kevés színes LCD monitor mondhat el magáról. Maximális felbontása 1280*1024 képpont. A VG180 a többi színes LCD monitorhoz hasonlóan ma még jelentősen drágább a hasonló képátmérőjű CRT monitoroknál, de aki hajlandó megfizetni ezt a felárat, az nagyon nyugodt, kontrasztos képű, kiváló képminőségű monitort kap, mely mintegy negyedakkora helyet foglal el az asztalon, mint CRT-s kortársa. Ha pedig az ember szállítani akarja, akkor ez a monitor akár egy kézben is vihető, amit nehéz lenne elmondani a hagyományos 19 colos monitorokról.

(x)

Pixel Multimédia

1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059 Fax: 318-6651
www.pixel.hu

INFO

AQUA computer

Üzletünk új helyre költözött:

1072 Bp. Dohány u. 36.

Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: Hétfő-Péntek : 10-18-ig

www.aqua.hu

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP Hitelügyintézés a helyszínen

Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihetők!

Processzorok, Memóriák, Alaplapok, Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák, Winchesterek, CD-írók, Monitorok

A LEGJOBB ÁRAKON!!!

Alkatrészekere 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!

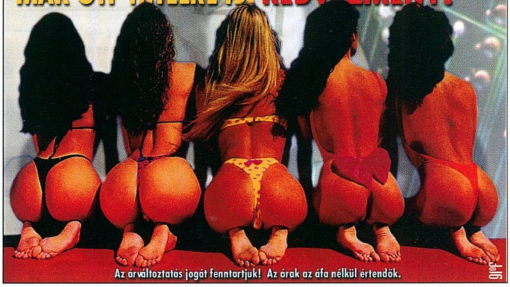
LORD COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

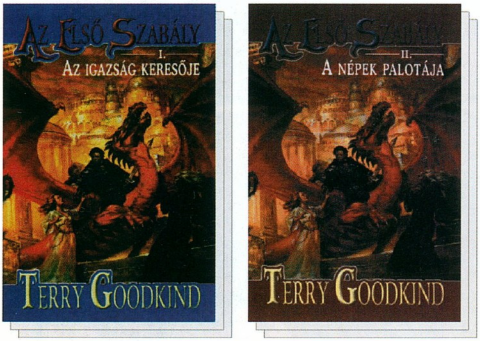
Megnyitottuk új üzletünket!

Augusztus 16.-án a XIII. ker. Hegedűs Gyula u. 1. szám alatt, a Nyugati Pályaudvartól 3 percnyire.

SZÁMÍTÓGÉPEK TÖRZSVÁSÁRLÓI
MÁR OTP HITELRE IS! KEDVEZMÉNY!



Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Az árak az áfa nélkül értendők.



Terry Goodkind: Az Első Szabály

A rajongói által nemes egyszerűséggel csak II. Tolkienként emlegetett szerző világsikert aratott regényciklusának első része, amely két kötetben látott napvilágot, a 90-es évek legnépszerűbb fantasy sorozata világszerte. Terry Goodkind, a mesterien kidolgozott történet és a lenyűgözően felépített világ alkotója már a könyv megjelenésekor igazi klasszikussá lett. Nevét nem véletlenül említik máris a legnagyobbak között. Az Első Szabály több mint letehetetlen olvasmány, egyszerűen rabul ejti az olvasót. Az első részt a *780 Ft*-os bolti ár helyett **580 Ft**-ért, a másodikat *880 Ft* helyett **680 Ft**-ért, külön-külön, de akár egyszerre is megrendelheted, kizárólag belföldi postautalványon. A könyvet egy héten belül kézhez kapod. A postára adás költségét a kiadó átvállalja!

Excalibur Könyvkiadó, 6701 Szeged, Pf.: 136.

(Terry Goodkind honlapjának címe: www.prophets-inc.com)

LIFE VIEW TV Tuner Kártyák-Kamerák

FlyVideo TV Tuner+Sztereó FM Rádió+Telete +Távirányító+Digitalizálás/Pal BG, DK/ Ára:15900.-Ft+Áfa
USB Kamera/ Videokonferencia Kit Ára:13500.-Ft+Áfa

EAST COMPUTER KFT
1097 BP.Gyáli út 37 /Szept. 01-től a 1095 BP.Soroksári út 122-ben
T/F:280-7659, 30-944-6650 E-mail: eastcomp@mail.matav.hu
Viszonteladók jelentkezését várjuk !

ahc személyzeti tanácsadó
1027 Budapest, Margit krt. 24., tel.: 316-2800, fax: 316-2806.

Nemzetközi, italgyártó és kereskedelmi piacvezető cég megbízásából

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI ÜZEMELTETÉSI VEZETŐT

keresünk. Feladatai: a szervezési és számítástechnikai főosztályvezető irányítása alatt 4 fő beosztott irányítása, a cég hardvereszközeinek, az SAP-, az R/3-, az Office- és a bankrendszer programjainak üzemeltetése. Feltételek: felsőfokú informatikai végzettség, tárgyalási szintű németnyelv-tudás, számítógépes hálózatok üzemeltetésében szerzett, 8–10 éves gyakorlat (Token Ring vagy Ethernet előny), SAP-bázisismeretek, vezetői készség, felhasználói orientáció, rugalmasság, kezdeményezőkészség.

Versenyképes jövedelem!

Quake3 bonanza

Július 16-án az id software kiadta multiplayer játékának legújabb tesztverzióját, majd pár nap múlva az 1.07-es változatot, amelyben rögtön ki is javítottak néhány komolyabb bugot. Aki pedig már letöltötte az 1.06-ot, annak lehetősége van egy mindössze másfél megás update-el kiváltani az újabb download-ot.

Ez a verzió az alábbi fontosabb újításokat tartalmazza:

- A rakéták sebességét 12%-al megnövelték, sebzését 120-ról 100 HP-re csökkentették.

- Javítottak a rakéták füstjén. Eddig a gyorsabb gépek több füstcsomót raktak ki, ami nagyon megnehezítette a mozgalmasabb szituációk túlélését, harc közben a környezet gyors áttekintését. Most minden gép ugyanannyi, relatíve kevés gomolyt jelenít csak meg, valamint amikor a játékos a saját maga által kilőtt rakéták füstjén áhalad, azok eltűnnek az ő számára. Így megszűntek a látási problémák, ugyanakkor a railgunnal campelő játékosok elől továbbra is lehet „füstfügönnyel" védekezni.

- Letiltották a folyamatos ugrálást. Az úgynevezett „strafe jumping"-technikával eddig lehetőség volt a maximális futási sebességnél gyorsabban mozogni. Most már csak két ugrás engedélyezett egymás után, a harmadik 250 ms késleltetés után következik.

- Lecserélték a railgun grafikáját, az új változat már sokkal jobban hasonlít a Quake2-ben használt effekthez.

- Működik, és végre megbízható eredményeket produkál a timedemo parancs. Mostantól mindenki benchmarkolhatja a saját gépét, az alábbi parancsok beírásával (először le kell hívni a konzolt a ' gombbal!): timedemo 1 [enter], demo q3testdemo1 [enter], vagy a másik demóhoz q3testdemo2. Ennek örömére rögtön el is végeztünk néhány összehasonlító tesztet a kezünk ügyébe kerülő videokártyákkal, az eredményeket a mellékelt táblázat tartalmazza.

- Kaptunk egy újabb pályát, a q3tourney-t, amit az egy az egy elleni küzdelmekre szán az id. Ráadásnak a pályán megtalálható a régóta várt, és sokak által kedvelt lightning gun, vagy ismertebb nevén a shaft...

- Új menürendszert is kaptunk, és egyedülálló módon egy kurzort is hozzá. Így ez az első id játék, amiben az egeret is használhatjuk a menüben...

- További újítás a különféle játékmódok megvalósítása. Lehetőség van a megszokott deathmatch mellett team deathmatch és tournament játékokra is. A szerverindítás almenüje is új, könnyebben kezelhető struktúrát kapott.

- Végül, az internetes szerverekre is könnyebb lett a rácsatlakozás, az új server browser segítségével.

Összességében elég jelentős az új verzió, ismét gazdagabbak lettünk némi információval arról, hogy milyen lehet majd a végső Quake3 - Arena. Már csak ezek miatt is érdemes letölteni, de aki Neten akar játszani, annak meg egyenesen kötelező, most már aligha találhat 1.05-ös szervereket.

QUAKE3 OPTIMALIZÁLÁS

Gondolom, nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a szerkesztőség helyi hálózatán időről időre hatalmas összecsapások zajlanak le (persze csak munkaidő után...). Az itt szerzett tapasztalatok, valamint némi net-böngészés után arra jutottunk, hogy összeállítunk nektek egy kisebb tipphalmazt, ami segíthet az optimális sebesség-látvány egyensúly meghatározásában. A Q3 ugyanis igencsak szereti enni a hardvert, ráadásul rögtön nagykanállal teszi...

Az első pont nyilván a felbontás. A legtöbb videokártya esetében a 800*600-as felbontás 10-20%-al lassabb a 640*480-nál, viszont így kicsit könnyebb célozni, főleg a pontosságot igénylő railgunnal. Kivételt talán csak a Matrox G400 képez, ez a kártya jelenleg a kezdetleges driverek miatt épp hogy gyorsabb 640*480-ban. Az 512*384 viszont nem annyira gyors már, mint amennyire kényelmetlen és csúnya. Az 1024*768 meg egyenlőre a jövő zenéje, multiplayer játékra használhatatlanul lassú.

A színmélység a következő, általánosságban elmondhatjuk, hogy a truecolort támogató kártyák 640*480-ban nem lassulnak annyit, hogy a szebb látvány érdekében ne lenne érdemes a 32 bit használata.

A Quake3-ban a játékosok figurái, maguk a pályák, valamint a felvehető tárgyak is mind-mind

poligonokból állnak, méghozzá jó sokból. Kisebb processzoron (350 MHz alatt) érdemes ezeknek a számát alaposan lecsökkenteni. Érdemes a geometry detailt low-ra állítani, ez kevesebb poligonra bontja az ívelt felületeket, de nem jelent olyan látványos különbséget. Szintén lekapcsolhatóak a kipotyogó töltényhüvelyek (ejecting brass), ez a hálózati adatforgalmat is csökkenti, ami Interneten lehet hasznos. Emiatt érdemes kikapcsolni a marks on walls-t, vagyis a korom- és vérfoltokat.

További egyszerűsítő utasítás a csak konzolról kiadható cg_simpleitems 1, ez 2D-s ikonokat rajzol a 3D-s tárgyak, fegyverek helyére.

Elég sok teljesítményt fogyaszt a dinamikus fények használata, vagyis a rakéták, tüzelő játékosok fénye. A light flares ellenben kicsit számít, de jól mutat. Szintén komoly teljesítménycsökkenés a high quality sky használata, ezt kikapcsolva szimpla égboltot kapunk, és sajnos az átlátható portálok is megszűnnek. Ezt érdemes lenne a végső verzióban különválasztani, az ég ugyanis szinte mindenhol jelen van, tehát mindig lassít, portál viszont csak egy-kettő akad, de azok nagyon jól néznek ki.

Régi, multitextúrázni nem képes videokártyákon sokat javít, ha a megvilágítást lightmap-ről vertex-re kapcsoljuk. Sajnos ez a kompromisszum ront egyben a legtöbbet a grafikán. Szintén régebbi, 4-8 megás videokártyákon érdemes a textúra-részletességet levenni, az újabb modellek már könnyedén viselik a 3-as, esetleg a 4-es részletességet is.

A textúra-minőséget érdemes 16 biten hagyni, nem lesz sokkal szebb a 32 bit (kivéve talán a G400-at). S3 tulajoknak ellenben érdemes bekapcsolni a compressed opció választásával a textúra-tömörítést. A trilinear filtering a Savage4-es kártyákon nem okoz sebességvesztést - ellenben ott sem igazán látni a javulást a bilinearhoz képest, főleg játék közben.

Az én kedvenc beállításaim: 800*600, 32 bit, lightmap, low geometry detail, 16 bit 3-as részletességű textúrák, light flares on, többi opció off, bilinear filtering, low quality sky. Ezekkel a beállításokkal sikerült egy G400-on a high quality beállításokkal elért 33 fps-ről 44-re, egy TNT2-n pedig 32-ről 54-re gyorsítani (a timedemo1

alapján), minimális látványbeli veszteségek mellett. A sokkal csúnyább fastest módban 800*600-ban a kártyák 50, illetve 59 fps-t teljesítenek, ami alig több az optimalizált eredményeknél.

TOURNAMENT TIPPEK

Az egy az egy elleni játék igen sokban különbözik a szimpla deathmatchben megszokott küzdelmektől. Mivel csak egy ellenfél van, ezért rá különösen nagy figyelmet kell fordítani. Meg kell ismerni a stílusát, a kedvenc taktikáját, ugyanakkor ügyelni kell arra, hogy a saját magatartásunk kiismerhetetlen maradjon. Időről időre célszerű módosítani a megszokott útvonalakon, még azon is hogy egy összecsapásban merre kezdesz oldalazni.

Sokkal komolyabb szerepet kap a páncélzat. Feltételezhető, hogy az ellenfél is megpróbálja magát a lehető legjobban felszerelni, ezért aligha érhetsz el sikereket egy szál gatyában rárontva. Amíg nincs legalább 50-es páncélod, inkább kerüld el az összecsapást, hiszen nincs más akitől félni kellene, lehet menekülni, bujkálni.

Egyesek szerint fontos szabály, hogy ne támadj ugyanolyan fegyverrel, mint amilyen az ellenfeled kezében van. Kicsit belegondolva van benne ráció, gyakran látni egymást hosszú ideig körberakétázó vagy railgunnal kergetőző embereket.

Elsőre kicsit nehezebb lehet a gyengeségek kompenzálása. Aki rossz célzó, az még mindig lehet jó egy sima deathmatchben, elég ha beleereszt néhány rakétát egy nagyobb csoportosulásba. Egyetlen ellenféllel szemben orvtámadásokkal lehet behozni ezt a hátrányt, vagy a „többet ésszel" elvet követve.

A legeredményesebb taktika a másik játékos ellehetetlenítése, ehhez viszont csukott szemmel is ismerni kell a pályát. A lényeg az, hogy az ellenfél nem juthat hozzá semmilyen komolyabb fegyverhez, páncélhoz vagy egyéb poweruphoz, mivel azt egyszerűen felveszi előle a másik versenyző. Folyamatosan ellenőrizni kell az összes ilyen tárgyat (és nyilván el is kell venni őket), így lesz az ellenfél folyamatosan gyengébb és tehetetlen. Gond csak akkor van, ha sikerül fordítania a kockán, ilyenkor el kell kerülni mindaddig, amíg sikerül valami használható felszerelésre szert tenni.

A másik, amire ügyelve komoly előnyre tehetsz szert, az a hangok figyelése, és az ellenfél fejével gondolkodás. Így elég nagy biztonsággal meg tudod mondani, hogy éppen hol található a pályán a másik játékos. Tipikusan elárulhatja magát, ha felvesz egy tárgyat, amiről egyértelműen eldönthető, hogy hol található - vagy azért mert csak egy akad belőle, vagy mert éppen a másik mellett állsz. A Q3-ban már jól hallhatóak a lépések is, így erre is figyelni kell. Végül, nem csak a hangok, de a felvett és ezért hiányzó, vagy éppen újra felbukkanó tárgyak is sejtethetik, hogy merre jár az ellenfél. Ha kicsit bele tudod magad képzelni a helyébe, kitalálhatod hogy éppen miért és merre indult az adott helyről, és a hátába kerülhetsz, vagy csapdát állíthatsz neki.

Természetesen a fenti taktikákat veled szemben is alkalmazhatják, így nem árt rendszertelenül, logikátlanul mozogni és cselekedni, esetleg néha hátranézni (volt már hogy két percig szaladtam a Shoe mögött...).

Mellékelve találtok még néhány érdekes konzol-parancsot. Mindenkinek sok sikert a beállításokhoz, aztán hajrá - irány a Q3 compo a Guru táborban!

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

- ***cg_drawfps 1***
  Kiíratja a pillanatnyi fps értéket a képernyőre. A timedemo használatával megbízhatóbb és pontosabb teljesítménymérés végezhető (kikapcsolás itt és a későbbiekben is a változó 0-ra állításával).
- ***cg_simpleitems 1***
  A különböző felvehető tárgyak (fegyver, lőszer) helyett csak azok 2D-s ikonjait rajzolja ki.
- ***cg_thirdperson 1***
  Harmadik személy-nézet, Quake Raider. Mivel cheatnek számít, sok gyakorlati haszna nincsen. Screenshotokat lehet lopni vele.
- ***cg_draw3dicons 0***
  A kijelzőn nem jelenít meg 3D-s ikonokat a lőszerhez, a játékosok fejéhez stb.
- ***r_railcorewidth x***
- ***r_railwidth x***
  A railgun lövedéke által húzott fénysugár külalakját szabályozza ez a két parancs. A profi játékosok egy részét zavarja a célzásban, ezért ők egészen vékonyra szokták állítani.

A változók értékét egyébként le is lehet kérdezni, ha nem adunk meg utána értéket. Pl. r_railwidth [enter] után megtudhatjuk a railgun sugarának jelenlegi szélességét.

KONZOL PARANCSOK

Poligonok és voxelek

Az elmúlt hónapban megjelent Outcast amellett hogy igen jó játék, a 3D-s grafikában is mérföldkövet jelent. Egyfelől bebizonyította, hogy 3D gyorsító nélkül is lehet kiemelkedő látványt produkálni, másfelől pedig két régóta létező grafikai módszer eddigi legsikeresebb elegyítése. Ily módon remek apropót adott arra, hogy kicsit körbejárjuk a ma elterjedt eljárásokat, és megkíséreljünk a még meglehetősen képlékeny jövőbe tekinteni...

POLIGONOK

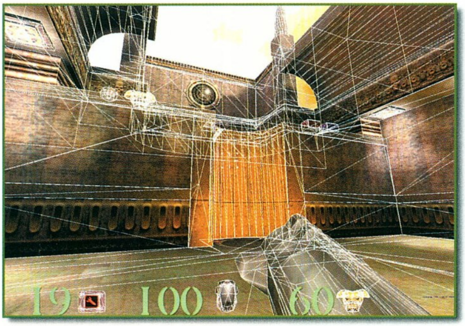
Ki ne ismerné őket manapság? Térbeli sokszögek, melyekből tárgyakat építhetünk fel, textúrákkal mintázatot adhatunk nekik, valamint gyors lebegőpontos processzor és elképesztően drága és gyorsan avuló 3D-s kártya kell hozzájuk.

Van azonban néhány kevésbé ismert hátrányuk, és mostanában debütál néhány érdekes új technológia is, ami miatt érdemes visszatérni rájuk.

Az első negatívum az, hogy kezelése komoly számításigénnyel jár. A poligont alkotó minimum három pont mindegyike rendelkezik X,Y és Z koordinátákkal, valamint szükség van egy normálvektorra is, és e koordináták mindegyikén el kell végezni az összes transzformációs műveletet minden képkocka esetében. Ezek miatt a mai számítógépek és 3D-s kártyák poligonkezelő képessége még csak közepesnek mondható, a legújabb programok sem igazán raknak ki még a leggyorsabb gépeken sem 3-5000 poligonnál többet, persze képkockánként.

Ebből következik a másik gond a poligonokkal: apróbb részleteket és nagyon összetett felületeket rendkívül nehéz velük megjeleníteni, mert ezek lemodellezése túlságosan sok háromszögecskét igényelne. Márpedig a természet tele van organikus, lekerekített formákkal, lásd például az élőlényeket vagy magát a domborzatot. És ott van a víz, a fű és egyéb növények, valamint a haj, a szőr stb.

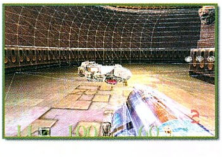
Bizonyos esetekben lehet kerülő utakat választani. Messziről nézve a kevés poligonból álló hegy nem tűnik szögletesnek, felülről nem látszik, hogy a gyep csak kétdimenziós textúra, egy jól működő árnyékoló algoritmus le tudja simítani a szögleteket főhősünk bicepszén avagy főhősnőnk más testrészein. De a kerülő megoldások vagy játéktechnikai kompromisszumokat (korlátozzuk a nézőpont szabadságát - nem engedjük közel vinni vagy nem megfelelő szögbe fordítani a kamerát), vagy gyengécske grafikát eredményeznek. A first person shooterek megjelenése előtt például



nem volt igazán zavaró, hogy a textúrák közelről pixelekre estek szét, a játékosok csak a Quake és a Descent megjelenése után kezdték igényelni, hogy a fejlesztők valami megoldást találjanak a fenti gondra.

A nagy poligonok simaságát, ürességét mára a nagy felbontású textúrák, a pixeleket elsimító filterelő eljárások, napjaink sztárja, a bump mapping, valamint a detail textúrák sikeresen ellensúlyozzák. Utóbbira az Unreal jó példa: a közelről látható poligonokra egy kevésbé specifikus, kicsit kaotikus mintázatú, kisebb felbontású textúrát is ráfeszít, így kompenzálva a relatíve kisfelbontású alaptextúrát. A messziről látható tárgyakon azonban feltűnhet a csempézett textúra ismétlődése: ezekre pedig egy további, nagy, tulajdonképpen csak folt-jellegű textúrát feszít, hogy eltűntesse ezt a hatást. Ezek egyébként 256 szürkeárnyalatú bitmapek, és csak a kész kép pixeljeinek intenzitását szabályozzák, így nem jelentenek komoly terhelést a grafikus rendszer számára - ellenben sokat javítanak a kész kép minőségén.

A szögletesedést is el lehet tűntetni a megfelelő, ún. Level Of Detail eljárásokkal. A régebbi poligonos terepeket a programok egyetlen változatban tárolták el, és az egyszerre megjelenítendő háromszögek számát alacsonyan tartandó, csak egy bizonyos távolságon belül jelenítették meg őket; ezt hívják clippingnek. Ezt ki lehet vitelezni úgy, hogy a kamera rögzített, és csak felülről látjuk a terepet, vagy pedig a látóhatárt ködbe vonva eltűntetjük a "beugró"



poligonokat (volt, ahol ez is kimaradt, jó példa a Moto Racer, amelyben a program látványosan "pakolja ki" az utat).

Az új eljárás e helyett dinamikusan kezeli a terep geometriáját. A kamerától (a játékostól) való távolság függvényében a program egyre több poligont von össze, hiszen egyre kevesebb látszik az adott hegyből-völgyből, és így a részletesen kidolgozott ívek, domborulatok feleslegessé válnak. Sajnos, ez a módszer igazán csak a távolabbról szemlélt terepek esetében működik, így alkalmazásából főleg a repülőszimulátorok és stratégiai játékok profitálhatnak. Gondot jelent még a poligonos terep (legyen bár domborzat vagy Quake-féle labirintus) önárnyékának megvalósítása: a jelenlegi multitextúrázásra épülő lightmappinges módszer ugyanis csak statikus fényviszonyokat tud kezelni.

Ugyanez az eljárás a játékban szereplő karakterekre, szörnyekre is alkalmazható, ennek egyik megvalósítása például az Intel Multi-Resolution Mesh technológiája, amelyet a Team Fortress 2-ben is megcsodálhatunk majd. Az elv azonban tovább finomítható, ezek az eljárások nem csak arra alkalmasak, hogy a távolodó karaktereken összevonjuk a poligonokat. A Messiah (ha megjelenik valaha is) Real-Time Tesselation and Deformation technikája (csúnya egy neve van...) is folyamatosan manipulálja a poligonokat, de egyéb paramétereket is figyelembe tud venni, így megjeleníthető vele gyűrődő vagy lobogó ruházat, meg-megfeszülő izmok vagy akár remegő hájhurkák is. Kétségtelenül ez a jelenlegi legjobb út karakterek megjelenítésére.

A görbe alapú felületek alkalmazása ennek kicsit a fordítottja. Itt a tárgyak, vagy maga a terep nem poligonokból, hanem szabadabban szerkeszthető görbékből épülnek fel, és ezt a program menet közben bontja fel sokszögekre. Ennek a részletessége ráadásul szintén lehet távolságfüggő. Remek alkalmazását láthatjuk majd a Quake3-ban, és a Supreme Snowboarding is görbékből fogja felépíteni a sípályát, ami már most is nagyon bíztatónak tűnik.

Ezeknek a technológiáknak a másik előnye a skálázhatóság - kisebb teljesítményű gépeken képesek kisebb részletesség alkalmazására, így a fejlesztők el tudják érni, hogy elég egyszer elkészíteni a 3D-s grafikákat, tárgyakat, és azok minden gépen megfelelő sebességgel fognak futni.

VOXELEK

A voxelek még 1993-ban debütáltak a PC-n, a Comanche nevű helikopter-szimulátorban (amelyben azért a hangsúly inkább

az akción volt). A név tulajdonképpen volumetrikus, vagyis térfogattal rendelkező, 3D-s pixelt jelent. A technológiát korábban főleg az orvostudományban alkalmazták, segítségével háromdimenziós röntgenképeket lehetett készíteni, és bele is lehetett nézni a szervek belsejébe.

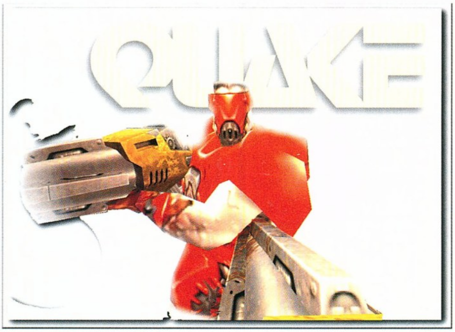
A voxeleknek sok előnyük akad. Az egyik, hogy a kezelésük gyors; minden voxelnél csak három koordinátával

kell számolni, valamint a láthatóság-meghatározás (clipping) is sokkal könnyebb és gyorsabb velük. Másik előnyük egyben a hátrányuk is: ahogy a 2D-s bitmap részletességét és simaságát, élethűségét is a felbontás határozza meg, úgy a voxeleknél is a méret és a mennyiség a lényeges. Kellő mennyiségű voxelből nagyon szép és élethű, lekerekített dombokat, vagy kisebb egyenetlenségeket (például macskaköves utat) lehet létrehozni, de ezeket el is kell tárolni a memóriában. Ezért volt az, hogy a Comanche volt az első játék, amelynek 4MB memóriával rendelkező PC kellett (a közhiedelem szerinti 8-cal ellentétben). A fejlődés azonban ebből a szempontból rendkívül bíztató. A Comanche idejében komoly gépnek a 33MHz-es 486-os számított 4MB memóriával. Ma ez a 450-es PII-es, 128 mega Rammal. A számítási teljesítmény tehát durván 15-20-szorosára nőtt, míg a memória mennyisége a 32-szeresére! Ráadásul ez a tendencia egyelőre folytatódik (írhattam volna 256 mega memóriát is, ma már az sem számít különlegesnek), néhány éven belül gigabyte-ban számolhatjuk majd a memóriát. A tér tehát adott a voxeleknek, és a gyengéiket is könnyedén ki lehet küszöbölni manapság. A voxeles terep ugyanúgy textúrázható, részletessége csökkenthető, és a kis voxel-kockákat ugyanúgy el lehet tüntetni antialiasinggel, mint a poligonokból számolt 2D-s képeken a pixeleket. Komoly hátrány ellenben, hogy jelenleg nem létezik hardveres gyorsítás a voxelek kezeléséhez - de ez könnyen megvalósítható.

Voxeleket nem csak domborzat megjelenítésére lehet használni. A Blade Runnerben a szereplőket, a

A jelek szerint a lapzárta ördöge nem adja fel. A cikk leadása és javítása után jelentek meg az első információk a 3dfx következő termékéről. Teljes specifikáció továbbra sincs, bejelentették ellenben a T-buffer eljárást, amely pont a cikkben említett technológiák megvalósítására szolgál. A következő számban valószínűleg visszatérünk a témára.

Tiberian Sunban pedig az épületeket és a kis tankokat alkotják voxelek, bár az első esetben a látvány nem volt túl meggyőző. A másik ismertebb voxeles engine fejlesztője, a Novalogic pedig füvet igyekszik megvalósítani a Delta



Force második részében, a jelek szerint kifejezetten jó eredménnyel.

A legnagyobb hátrány azonban továbbra is az, hogy közelről látható figurákat, tárgyakat csak nagyon nagy mennyiségű kis pontból lehet felépíteni, és még így is csúnyácskák lennének. A kézenfekvő megoldás tehát a két technika kombinálása: voxeles terep, poligonos épületek, tárgyak és karakterek.

A JÖVŐ ÚTJAI

Folytassuk rögtön a kombinált megoldással. Amennyiben a voxelek hardveres gyorsítóval történő fokozott támogatása megvalósul, úgy az eddigi szoftveres engine-ek legfőbb korlátjait, a kis felbontást és a visszafogott sebességet is sikerül átlépni. Ennek valószínűsége már csak azért is nagy, mert a 3D nagy embere, John Carmack is sokfelé hintette el, hogy a Q3 engine befejezése után új technológiákkal fog kísérletezni, és neki aztán van

befolyása a grafikus chip-gyártókra. Az Outcast mostanra már biztosnak látszó óriási sikere, amelyet részben az üdítően egyedi és szép grafikájának is köszönhet, szintén sokat segíthet eme ügy előre vitelében.

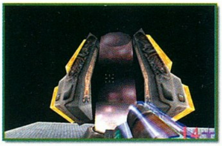
Az Outcastnál maradva, a nem 3D-s effektek, trükkök létjogosultsága is biztosnak látszik. A lélegzetelállítóan szép víz-, és a csak kicsit kevésbé látványos robbanás- és lens flare-effekteket ugyanis utólag, egyszerű 2D-s módszerekkel hozzák létre a kész képet manipulálva. A mai 3D-s programok egyébként átlátszó (alpha blendinges) poligonokat használnak az utóbbi két célra, és ezt nyugodtan minősíthetjük pazarló eljárásnak. Ráadásul egy sor érdekes effektust lehet még 2D-ben megvalósítani, ezek egyike a filmeknél jelen lévő Motion Blur. Ez az a jelenség, amikor a kamera lencséjének nyitott állása alatti időben elmozduló tárgyak a kész képen elmosódva jelennek meg. Emiatt (is) tűnik néha sokkal folyamatosabbnak a mindössze 24 fps sebességű mozifilm, mint az akár 30-50 fps-sel futó játékok. Vagy ott van a jelenleg csak komoly teljesítményvesztés árán

használható anti-aliasing, és a lista meglehetősen hosszúra nyúlhat a fejlesztők innovativitásától függően.

Jelenleg azonban a technika következő lépcsője más irányba mutat, mégpedig a “több poligont” jelölésű csapás felé. A PC-k központi processzora, legyen bármilyen gyors, alapvetően mégis csak univerzális eszköz, és így nem feltétlenül tükrözi a technika jelenlegi színvonalát egy bizonyos alkalmazásban - jelen esetben a 3D-s geometriai számítások elvégzésében. Magától értetődő az erre a célra optimalizált, ennek a feladatnak dedikált processzor alkalmazása a 3D-s gyorsítókártyán, és erre már számtalan példa is volt a professzionális, CAD és 3D grafikai munkákra használt munkaállomások terén. E piac kis mérete és a vevőkör méretes zsebe ez idáig igen magasan tartotta az ilyen ketyerék árát. Mostanáig; hisz a legfrissebb információk szerint az ECTS-en már gépbe szerelve debütál az Nvidia jelenleg csak NV10 kódnéven ismert kártyája, amelynek poligonfeldolgozó képessége három-négyszerese a P3-500-as processzorénak. Lapzártánkig pedig valószínűleg hivatalosan is bejelentik a 3dfx Napalm nevű kártyáját és specifikációit, és ezzel a jövő év elején újabb igen komoly minőségi ugrás várható a 3D-s játékok grafikájában.

A fejleményekről, ahogy az már szokásosnak mondható, természetesen beszámolunk majd.

Laa-Yosh



BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

AMD, Intel CPU-k,
Epox, Abit, Acorp, GigaByte, Asus alaplapok,
CD-ROM-ok, hangkártyák, Winchesterek

Átépítés:

Epox MVP3-C /AT/ + AMD K6-2 350
29.900,-Ft-tól

Intel LX440 /ATX/ + hangk. + Intel Celeron 366PPGA
29.900,-Ft-tól

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Használt alkatrészek beszámítása.
Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 9264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com WEB: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b. Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-1
Rádiótelefon : 06-209-344-391 FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódba
Http : // www.trans-am.hu Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Diákoknak 2% kedvezmény!!

14" Licom SVGA 3 év garancia	25.600,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.920,-
Creative 48x IDE CD drive	9.920,-
1,7 Gb Seagate winchester	15.600,-
4,3 Gb Quantum winchester	19.600,-
6,4 Gb Quantum winchester	24.400,-
Pentium II ACORP Celeronhoz	10.960,-
Pentium II Abit BH6 BX / ATX	19.600,-
Pentium II 333A Intel Celeron CPU	15.960,-
Pentium II 366A Intel Celeron CPU	18.000,-
Matrox G-200 AGP 8 Mb SD RAM	15.920,-
Sound Blaster 128 PCI oem	8.800,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.600,-

Trans-Am Devil PII Celeron : 103.200,-
Pentium II EX , PII 333A Celeron , 32 SD,
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP
48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.

Használt Pentium számítógépek kiárusítása !!!

Canon BJ 10 SX használt/3 hó gar. **10.800,**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás tesztelésssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körü szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !
Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10., az Opera mögött
Tel.: 302-0585, Árlista: 2-333-666 / 1298#
Nyitva: H-Cs:9-17.30, P:9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, gar. 1 év monitorra 3 év
Viszonteladói Árlista: 2-333-666 / 1297#

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
DAEWOO monitorral, billentyüvel

Intel 233MMX/32M/3,2G	83,4
Intel P II 333ACel/32M/3,2G	92,8
Intel P II 350/32M/3,2G	121,3
Intel P II 400/32M/3,2G	124,5
Voodoo III 2000 dobozos	26,5
Voodoo III 3000 dobozos	37,9

Az árak ezer forintban értendõek .
OTP Részletfizetési akció

Cpu 300A / 350 / 400	13 / 38 / 52

99.08.04. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini/ATX MINI-MIDI-Nagy	4 / 7 / 7 / 10
Procomp LX / BX / VIA	10,8 / 15,4 / 13,8
Gigabyte AA+ / AX	15,5 / 16
Gigabyte LX7 / ZMM / BXDS	15,2 / 28,6 / 65,8
Gigabyte100MHz BXC/BXE/BXS	20,2 / 25,5 / 45,4
Abit BH6 / BX6 2,0 / Asus P2B	20,2 / 23,4 / 25,5
SD ram 16 / 32 / 64 / 128	3,3 / 6,2 / 10,4 / 19,5
SD ram100MHz 32 / 64 / 128	5,9 / 11,3 / 22,2
CD Cyber40 / Toshiba 32x	7,7 / 9
HDD St 4.3 / St 6,5 / St 8,4	17,4 / 21,3 / 23
HDD Q4,3Cr / 6,4Cr /13,0Cr	19 / 23,4 / 36
Daewoo 14" / 17"	27,8/ 54,5
BELINEA 15" / 17" Akció	35,2 / 56,4
MAG XJ500T / 707 / 715T	38,6/ 63,3 / 89,5
VGA S3 2mb / 4mb AGP	3,5 / 4,6
Matrox Product. G200 SG	20,6
Diamond Viper 770 TNT2 / Viper 550	24,9 / 19,5
Diamond Fusion 16mb / 3DFX 12 mb	23,8 / 17,4
Diamond Monster 4MB / II 12MB	13 / 26
SB 64 / SB Live / Live digit	5 / 12 / 35
TB Malibu OEM / Daytona OEM	17 / 15
CD író Pana 4/8 IDE/ SCSI	41 / 42,5
Írható CD Philips / FUJI	330 / 330

LS COMPUTER

A Nyugatinál

Új és használt számítógépek, alkatrészek,
átépítés beszámítással
ABIT, ASUS, Hercules, Matrox, Diamond (5 év gar.), Gravis (3 év gar.), ATI,
Intel, LG (3 év gar.), Samsung (3 év gar.), ADI,
Viewsonic, Lite-ON (3 év gar.) és még sok más

Internet előfizetés (Datanet),
PROFI monitor, nyomtató, notebook, egyéb alkatrész szerviz
1067 Budapest, Podmaniczky u. 29
Telefon : 311-5456 Friss árlista : w3.datanet.hu/~lsbt

MEGNYÍLT!

Budapest egyik legnívósabb számítástechnikai szaküzlete, a belváros szívében!

- A legnagyobb gyártók válogatott termékei
- Többszörösen tesztelt konfigurációk!
- Magasan kvalifikált szakemberek
- Javítás
- Szoftverek, Szakirodalom
- Rendszeres Akciók!!!
- HITELLEHETOSÉG!!

MINDEN EGY HELYEN!!!
ÓRIÁSI ISKOLAKEZDÉSI HITELAKCIÓ!!!
Cím: VIII.ker. Bródy S. utca 14 Fsz. 2
Tel: 267 43 17 06(20)9 618 726

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET, BEMUTATÓTEREM, SZERVÍZ

Ready® COMPUTERS

Ready Compker Kft.
Bp. V.ker. Vadász utca 36.
Hétfő-Péntek: 9.30-18.00 Szombat: 9.00-13.00
Telefon: 331-05-18 Fax: 311-86-71

OTP ÁRUVÁSÁRLÁSI HITEL
Komplett számítógép vagy nagyértékű részegység vásárlása esetén 20% kezdőrészlet befizetésével

Komplett konfigurációk, alkatrészek, tartozékok széles választékával várjuk
SZÁMÍTÓGÉPEK 1+2 év garanciával
jogtiszta ajándék szoftverekkel

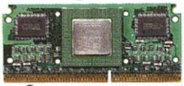
Abit, Amptron, Aristo, Intel, Acorp, Epox, Asus, Tomato alaplapok, Soyo,
MAG, Panasonic, Daewoo, Belinea, Adlas, Licom, DTK, Samsung monitorok
CD-ROM, CD-ÍRÓ, DVD
HP, Canon, Epson nyomtatók
AMD, Cyrix, Intel processzorok
Seagate, Quantum, WD, Maxtor, IBM HDD

Internet: www.ready.hu ready@alarmix.net
Részletes árlista faxra: 2-333-666/1310#
Viszonteladói árainkról
a 06 - 30 - 9413 - 453 - as számon érdeklődhet.

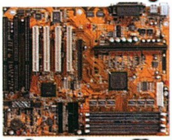
OLD MAN
Tuningműhelye

HardWerem-96 Kft.
Budapest, VI. Csengery u. 55.
Tel: 3326-841, 06-20-9244-647

Válogatott processzorok



A legújabb Pentium és Pentium II alaplapok



Csúcs tuning konfigurációk

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

ACCELARATOR 94
ACOMP COMPUTER 52, 79
AHC POWER 89
AQUA 89
ATLANTIS ENTERTAINMENT 82
AUTOMEX MULTIMEDIA ..... BIV
BALATI COMPUTER 94
CD GALAXIS 18, 19
EAST COMPUTER 89
ECOBIT MULTIMÉDIA 33
EXCALIBUR KIADÓ 89
EXTREME 68
GAMELAND 68
HARDWEREM-96 KFT 95
HERTA 59
HEWLETT PACKARD 57
INFOPORT COMPUTER 95
KELLY TECH 63
LORD COMPUTER 89
LS COMPUTER 94
MACRODA 69
MASTERCOMP 94
MIKLAND 58
PIXEL MULTIMEDIA ..... BIII
READY COMPUTER 94
SAMSUNG 73
SVED 58
TOPWARE 27
TRANS-AM 94
WIN COMPUTER 95

INFO PORT COMPUTER

Joystick:		VGA vez., TV tuner	
WINDSTORM QF688	2.990,-	Butterfly RIVA TNT/AGP	20.990,-
GENIUS F31D (digitális)	10.990,-	ASUS V3800 32MB dob. AGP	42.990,-
SILWER HAWK III Gamepad	2.790,-	MIROVIDEO PCTV/PCI	22.550,-
Hangk., Hangfal:		Ház és HDD hűtők, beépítő keret,	
SB 128 Dobozos PCI	14.300,-	IDE / Printer / LAPLINK kábelek,	
MLI-170 180W P.M.P.O.	3.150,-	írható CD-k, alaplapok, kiegészítők,	
MLI-SW 190 500W P.M.P.O.	7.140,-	TV tunerek, Gép átépítés	
MLI-480 600W P.M.P.O.	10.990,-	Komplett számítógépek igény szerint!	

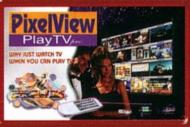
OTP ÜGYINTÉZÉS HELYBEN!

1061 Budapest, Jókai tér 3. http://www.infoport.hu, infoport@matavnet.hu
tel: 353-0021 fax: 428-7086, FaxBank: 2-333-666/1642#
Nyitva tartás: hétfőtől-péntekig 10-18-ig, szombaton 10-13-ig.
Áraink nettó árak, az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.
Termékeinkre 1 év garanciát vállalunk, telephelyünkön.
A beszerzések függvényében, az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

PixelView
PINNACLE SYSTEMS
COOLER MASTER

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

32MB RAM
32 bites
300MHz RAMDAC
2x/4x AGP busz
a legjobb áron



TV-TUNER kártyák
TXT + digitalizálás
FM rádió

VIDEÓ-DIGITALIZÁLÁS, SZERKESZTÉS
PINNACLE (MIRO)
MP10 és DC10plus

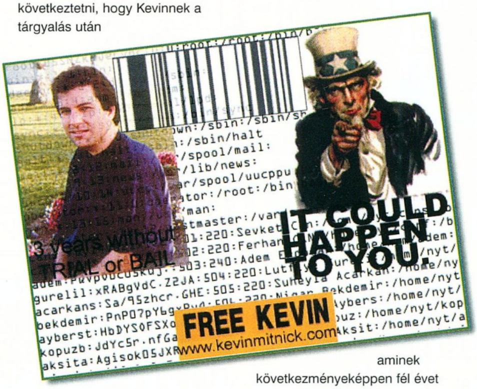
Az INTEL és az AMD által is ajánlott THERMAL MASTER profi CPU hűtők
1 év cseregaranciával, bomba áron!

Kevin Mitnick: egy hacker pokoljárása

Képzeljetek magatok elé egy 34 éves férfit, aki elfogatása után több mint négy évvel még mindig előzetes letartóztatásban van, azaz börtönszerű intézményben tartják fogva hatályos ítélet nélkül. Gondolhatnátok, hogy ez valahol Kínában, netán Kubában történik, talán Afrikában. Tévedtek, ugyanis mindez a demokratizmus látszatától szétdurranó Egyesült Államokban esik meg napjainkban, a börtönszerű intézmény neve Los Angeles Metropolitan Detention Center, az egész eljárásnak pedig Kevin Mitnick, korunk leghíresebb és hírhedtebb hackere, computer-kalóza a szenvedő alanya. Az USA-ban már egész kis kultusza van az embernek és történetének, ami Európában egyelőre nem vert még akkora visszhangot. Ez a cikk egyrészt informálásotokat szolgálja, másrészt megpróbál titeket, a számítógépet többnyire készségszinten használó usereket ráébreszteni arra, hogy a nagy állami bürokráciák mennyire félnek tőletek, mivel olyan dologba van betekintésetek, amelyekbe a döntéshozóknak nincsen. Az ember pedig hajlamos félni attól, amit nem ismer…

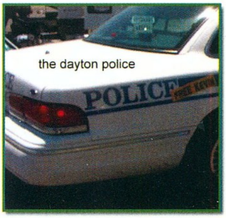
Kevint 1995. február 15-én hajnalban FBI ügynökök tartóztatták le Észak-Karolinában. Hosszadalmas bemérési procedúra után, a mobiltelefonjának jelei alapján kapták el. Azóta négy év és öt hónap telt el, és még mindig előzetesben ül, végső tárgyalásának időpontja egyre jobban kitolódik. A legutóbbi időkig úgy volt, hogy a vádalkuval már előre megalapozott tárgyalás ez év június 14-én lesz, majd az időpont kicsúszott július 12-ére, míg 12-én 26-ára. A cikk írásának időpontjában még nem tartunk e dátumnál. A vádalku alapján 7 rendbeli számítógépes és telekommunikációs eszközökkel kapcsolatos csalás bűncselekményét fogják a nyakába varrni Mitnicknek, mintegy másfél millió dollár értékben. Ahhoz képest, hogy alapban mennyire tartották az általa okozott károkat (300 millió USD), a védelem nagyon szép eredményt ért el - de ez annak is köszönhető, hogy alig van bizonyíték Kevin ellen. Nyilván megmondták Mitnicknek, hogy a szövetségiek addig szorongatják a tökeit, amíg be nem vall valamit…

A jelenlegi helyzet és a kiszivárgott információk a vádalkuval kapcsolatban arra engednek következtetni, hogy Kevinnek a tárgyalás után még nagyjából egy évet kell a rács mögött töltenie, illetve szabadulása után az a felemás helyzet alakul ki, hogy három évig hozzá sem nyúlhat semmiféle számítógéphez és komolyabb telekommunikációs eszközhöz - azaz kissé nehéz lesz munkát találnia, lévén szinte csak ezekhez ért, mindezek mellett az általa okozott károkat is köteles lesz képességeihez mérten visszafizetgetni. Kíváncsi vagyok, hány ezer évet kell mosogatni a kínai negyedben 1,5 millió dolcsi kiperkálásához… Most pedig következzen Kevin sztorija.



Ki hinné, hogy a computer-kalózkodás megkezdése előtt a Keselyű (angolul Condor: ez volt Kevin kedvenc nickje, azaz beceneve/fedőneve a hackerek világában) azzal múlatta idejét ifjúkorában, hogy busszal ide-oda utazgatott, persze ingyen, apróbb trükkjeinek köszönhetően? Pedig ezt tette. Aztán 17 éves korában, a '80-as évek elején betört a Pacific Bell társaság (amerikai távközlési mamutcég) számítógéprendszerébe, aminek következményeképpen fél évet kellett lehúznia a fiatalok javító-nevelő intézetében. Szabadlábra kerülése után a hatósági pártfogója azon kapta magát (ugyanis csak feltételesen került ki a dutyiból), hogy az őt kiszolgáló telkom cég értesítés nélkül kikapcsolta a telefonját. Mindenesetre fura egybeesés, de itt még nincs vége a történéseknek: az egyik, az ügyben érintett bíró adatai kívülről megváltoztatásra kerültek valamelyik cég hitelnyilvántartásában, illetve valaki jogosulatlanul, hackelve hozzáfért a Mitnick ügy rendőrségi aktáihoz. Ekkorra alakult ki a vele foglalkozó kormányhivatalnokokban az elképzelés, hogy Kevin abszolút mértékben számítógép- és hackfüggő. Ez bizony nem az az egyszerű Quake-függőség, amiben sokan kéjelegve szenvednek itthon és Amerikában egyaránt.

A Keselyű jól fedezte röptének nyomait, hiszen legközelebb csak 1988 decemberében kellett újra börtönkörnyezetbe költöznie letartóztatása okán, melynek alapját a Digital Equipment Corporationhöz való számítógépes betörése és szoftver-lopása szolgáltatta. Az első becslések alapján a cég szakemberei (ez a jelző megkérdőjelezhető) négymillió dolláros kárt állapítottak meg, amelyet a rákövetkező év áprilisára leszállítottak 160 ezerre, ami ismét csak túlzás, ugyanis ez az összeg úgy jött ki, hogy ennyit költött a cég a számítógépes rendszere biztonsági lyukainak betömködésére. Egyébként a károk túlméretezése kísértetként nyomon követi Kevint. A későbbiekben meglopott (mobiltelefonok vezérlőszoftvereiről van szó) távközlési cégek (Nokia, Motorola, OKI, Qualcomm, NEC stb.) a kárkalkuláció során beszámolták az összegbe az elemelt forráskódok valamennyi fejlesztési költségét, ami csak felmerült az első bit számítógépre vitele óta - így jöttek ki a horribilis summák. Természetesen itt most nem a lopást, mint magatartást kívánom erkölcsi védelemben részesíteni, hanem bukfencre világítok rá. Képzeljétek el a szituációt, hogy valami tolvaj - teszem azt - elemel egy Sony walkmant a Sony márkaboltjából, de megcsípik még a helyszínen - és a bolt által tett rendőrségi feljelentésben megadott kárösszeg tartalmazná az adott típus - valószínűleg több millió USA dollárra rúgó - kifejlesztésére szánt pénzösszeget is. Hát erről ennyit. A letartóztatás és a vádalku további pikantériája, hogy a Kevinnel 'személyesen' foglalkozó kerületi



bíró, Mariana Pfaelzer a következőket nyilatkozta a Los Angeles Times-nak: "Mr. Mitnick, már túl hosszú ideje űzöd ezt a tevékenységet [a hackerkedést], és ez idáig még senki sem büntetett meg érte." - mondta mindezt annak ellenére, hogy a legtöbb felmerült vádponthoz nem járult megfelelő bizonyíték.

Ami részben befolyásolta Pfaelzer bírót és lényegében a nagyközönséget is, a média volt, ezen belül is főleg az írott. Az újságok nagyrészt úgy állították be Mitnicket, mint közveszélyes, amorális bűnözőt, aki bármelyik pillanatban bárkire lecsaphat, és a Net című filmben látottakhoz hasonlóan törölhet a 'valóságból'. A '88. decemberi letartóztatást követően szinte csak az a néhány Internetes kiadvány próbálta védelmébe venni Kevint, amely amúgy is elkötelezett anti-governamentalista vagy pro-hacker beállítottságú volt. Ahogy az idő folyama haladt előre, és ahogy nőtt Kevin ítélet nélküli fogvatartási napjainak száma, úgy kezdett megváltozni a sajtó véleménye is - a hackerektől való félelem tömeghisztériájának keltésétől eljutunk a kormányzati szervek túlkapásait elemző médiához, ami nyilván túlmutat a Keselyű ügyén. Az 1988-as ügyet Mitnick még megússza egy éves fogvatartással és hat hónapos rehabilitációs tanfolyammal, amelynek célja, hogy leszoktassa a hackelésről. Vicces.

Nem tett jót Mitnicknek az a nyilatkozat sem, melyet volt hacker-cimborája, Steven Rhoades tett, miszerint ők ketten még 1979-ben betörtek a Nemzeti Légvédelem (NORAD) colorado springsi számítógépes központjába. Lehet, hogy igaz, lehet, hogy nem, ez a kijelentés mindenesetre Steve-nek publikumot és ismertséget biztosított - nem szabad viszont elfeledkeznünk a hackerek egyik fontos motívumáról: bizonyítani, hogy különbek másoknál. Lehet, hogy Steve is ennek az istenségnek áldozta fel volt cimboráját?

Idáig jutott Kevin, de honnan jött? Nem volt egyszerű gyerekkora - mondhatnánk a következő tényeket mérlegelve, és kiviláglik notórius hackelési vágyának fő mozgatórugója: valamiben a többiek fölé emelkedni, valamifajta hatalmat gyakorolni mások felett.

Három éves korában szülei elváltak, és általában igencsak magára volt hagyva, ennek folyományaképpen érdeklődése nem a sport és a lányok, hanem az amatőr rádiózás és a számítógépek felé fordult. 1992-ben elveszti féltestvérét, a halál oka: heroin túladagolás. Az átjáró etikus és nem etikus között családi örökségnek számított, hisz apja, Alan üzleti vállalkozásai sem voltak mindig tiszták.

Ugyan 1984-ban volt már rendes állása, de a motiváció megmaradt, mi sem bizonyítja jobban ezt saját tulajdonú autójának rendszámtáblája: X-HACKER. Ugyanebben az évben eljátszotta azt a pofátlanságot a los angelesi rendőrséggel, hogy a social engineering módszerével (lásd keretes írás) betelefonált a körözéseket nyilvántartó részleghez, és megtudakolta, hogy kiadtak-e ellene körözést. Mivel megérzése helytállónak bizonyult, ezért menekülőre fogta a dolgot, és csak a körözés elévülése után, '85. nyarán bukkant fel újra.

Ekkor kezdődött az az időszak az életében, amely akár a jó útra is terelhette volna. Nem így történt, de lássuk a részleteket. Két évet lehúz az egyik los angelesi, számtechet okító iskola padjaiban, ahol tanárai csak felsőfokú jelzőkkel illetik tehetségét és tudását. 1987-ben megismerkedik és szerelembe esik azzal a Bonnie Vitello nevű hölggyel, akivel romantikus utazásokat tesz, táncklubokba jár, és akit végül feleségül vesz. Ekkor jött a szimbolikus fordulópont, ahonnan minden rosszra fordult. Kevint már majdnem felvették a Security Pacific Bankhoz, de a LAPD egyik nyomozójának és egy rádióamatőr ellenségének 'közbenjárása' okán elesett ettől a jól fizető állástól. Ráérő idejében elkezdett érdeklődni a DEC új VMS operációs rendszere után, ami '88-ban végül a vesztét okozta. A baj az volt, hogy nemcsak érdeklődött az oprendszer iránt, hanem neki a forráskód kellett, hogy annak ismeretében kiaknázhassa a biztonsági réseket. Most már senki előtt sem volt titok, Kevin serial hacker, a fordítás talán fölösleges, a serial killer kifejezést még a fiatalabbak is értik. Mindennek alátámasztására álljon itt az a rövid Mitnick monológ, amelyet az egyik ismerős újságíróhoz intézett: "Ha azt kérdezed, hogy mit tennék, ha kellene nekem a Microsoft Windowsa, akkor azt mondom, hogy gátlások nélkül lemásolnám - de ha azt kérdezed, hogy elemelném-e bárkinek a pár száz dollárnyi készpénzét, ha lehetőségem lenne rá, akkor a válaszom kategorikus nem."

Időben közelítve az 1995-ös letartóztatás felé egyre gyűlnek a viharfelhők a Keselyű feje felett. Az 1992. november 10-én kiadott letartóztatási parancs után kénytelen 'illegalitásba' vonulni. Sokáig kihúzza... Természetesen bujkálásának ideje alatt sem hagyott fel kalózkodási tevékenységével - viszont a gyakran változtatott tartózkodási helyéhez stílusosan illő mobiltelefóniára helyezte át a hangsúlyt. Kivételes memóriájának, tudásának, intelligenciájának és remekül alkalmazott szociális talentumának köszönhetően nem létezik előtte zárt rendszer, amelynek meg ne ismerhetné akár a legbensőbb titkait is. 1994. októberében csak egy hajszállal ússza meg letartóztatását Seattle-ben, nem tartózkodik bérelt lakásában a rendőrségi rajtaütés időpontjában. Aztán 1994. végén emberünk olyan fickóba botlik bele a San Diego Supercomputer Centerben, aki később túl nagy falatnak bizonyul számára. Ez a férfi Tsutomu Shimomura, aki mellesleg és többek között a kormánynak, közelebbről a National Security Agencynek dolgozott. Ez a Tsutomu srác kissé bedühödött azon, hogy 1994. Karácsonyának estéjén egy ismeretlen hackernek sikerült betörnie a gépére az Interneten keresztül, és szabadon piszkálgatta a file-jait. A személyes bosszúság mellett ez igen megalázó a neves, hálózati biztonsággal foglalkozó profi számára - nem véletlen, hogy Shimomura felesküdött a bosszúra, és arra, hogy megtalálja az őt megszégyenítő embert. Bár mindezidáig nem tisztázódott, hogy Mitnick vagy más követte-e el ezt a betörést, a média és maga Shimomura az FBI-jal egyetértésben Kevin nyakába varrja ezt is - mint sok egyéb hackelést, többek között a NORAD-félét (a fentebb már említett katonai légvédelmi felügyeleti rendszer) is, anélkül,

hogy konkrét bizonyítékok állnának rendelkezésükre a bűnösségéről. Mindenesetre a mindig szenzációra éhes és a bolha felnagyításától sem visszariadó média kapva kap minden lehetőségen, ezért mindig hajlamos találni a bűncselekményekhez feltételezett tettest is, akit később mind az egyszerű polgárok, de még az igazságszolgáltatásban dolgozók is hajlamosak azonosítani a valódi elkövetővel.

A végkimenetelről már írtam a cikk elején, azaz '95. február közepére a hatóságok elkapták Kevint, Shimomura segítségével bemérték a mobiltelefonját (és ezzel együtt a lakását), és lecsaptak rá a Raleigh nevű városkában (véletlen egybeesés, de a hardver-guru Anand Shimpi is itt tengeti életét). Az lett emberünk veszte, amihez mániákusan vonzódott és aminek a mestere volt. Egész történetének rengeteg tanulsága van, többek között az, hogy a megkárosított neves bankok mintájára az Internet-szolgáltatók sem vallják be a nagyközönségnek - érthető, habár nem helyeselhető okok miatt -, ha betörnek szervereikre. Ne higgyetek nekik, akármit mondanak, vonatkozik ez a magyar szolgáltatókra is.

Kevin - amint azt már ugyancsak leírtam - most a végső ítéletre vár - már jó ideje. Az előzetes letartóztatásban eltöltött közel 4 és fél év, a szabadulás, vagy az óvadék ellenében szabadlábra való helyezés legcsekélyebb reménye nélkül, minden bizonnyal megviselte, többek között azért, mert szigorított őrizetben tartották hosszú ideig. A kormányszervek által támasztott bizonyítékok felülvizsgálatának lehetőségét csak hosszas huzavona után sikerült megszerveznie Kevin ügyvédjének, de Keselyű csak igen korlátozott időterjedelemben férhet hozzá egy laptophoz, amelyen a sok gigabyte-nyi anyag egy része található. Reménye sincs arra, hogy belátható időn belül átrágja magát a bithalmon.

Az óvadék adásának lehetőségét elvető Pfaelzer bíró valószínűleg csúnyán félreértelmezhette az ítélkezésre vonatkozó szövetségi irányelveket, amelyek akkor adják meg a bírónak a fentiek lehetőségét, ha az elkövetett bűncselekményre kiszabható szabadságvesztés mértéke 10 évnél több, vagy ha joggal lehet attól tartani, hogy az elítélt végleg lelép az USA-ból. Mitnick ugyan nagyon jó a számítógépek terén, de láthatatlanná válni ő sem tud. A helyzetet tökéletesen magyarázza Kevin kijelentése: "Nem azért tartanak tőlem [a kormányszervek],

amit tettem, hanem attól, amit képes lennék tenni... ". A fenti állítást támasztja alá Venetta Tassopulos, az Egyesült Államok főbírájának véleménye is: "Felfegyverkezve egy billentyűzettel, Mitnick nagy veszélyt jelent a társadalomra.". A lényeget végül - érzésem szerint - tökéletesen Jonathan Littmannak sikerült megfognia: "Mitnick meghatározó szimbóluma volt a kormány azon elhatározásának, hogy harcolni fog a számítógépes és telekommunikációs kalózkodás ellen. Mitnick testesítette meg a tökéletes bűnbakot számukra, akit oda lehetett lökni az embereknek, akik egyre idegesebbnek bizonyultak a high-tech terrorizmus terjedése miatt, és ez idáig úgy gondolták: a felelős szervek nem tesznek ellene semmit.". Mondhatnám: Mitnick rossz helyen volt a rossz időben...

Történtek azonban pozitívumok is Kevinnel fogvatartásának ideje alatt. Először is lefogyott, most már abszolúte ember formája van, és nem elhízott számítógépes majom benyomását kelti a külső szemlélődőben, másrészt ez a több éves közjáték nyilván nagyobb szerénységre és meggondoltságra tanította - a jövőben kevésbé fog igyekezni a mások feletti hatalom (még ha információk útján is történő) megszerzésére. Biztos, hogy tanulni fog a leckéből - más kérdés, hogy fognak-e a kormányszervek? Ez már kevésbé valószínű...

Ennyi dióhéjban és tényleg nagyon röviden Kevin Mitnick története. Akit a sztori részletesebben érdekel, netán kíváncsi a folytatásra és Kevin sorsára, az nézegesse a szövegboxokat, az egyikben helyet foglalnak a források (Internet elérés - stílszerűen - nem árt), amelyek mélyrehatóan foglalkoznak a témával, és amelyekből e cikk írója is tényadatainak nagy részét beszerezte.

Utolsó mondatként egy érdekesség: hasonlóképpen a Whiskeyshez, a hollywoodi stúdiók a Kevin Mitnick történetért is nagyon szép pénzeket fizetnének ki, legközelebbi tudomásom szerint a Miramax 650 ezer dolláros ajánlatot tett, ha nem is Kevinnek, hanem az egyik, a témával foglalkozó újságírónak, John Markoffnak. Egyszóval sok embernek lesz haszna Kevin hackeléseiből, csak ő magának nem. De nem is pénzért tette. Ez volt a baj? A kormányhivatalok azokat a hackereket tekintik a legveszélyesebbnek, akik nem a megszerezhető anyagi előnyökért törnek be idegen számítógépekbe. Mivel szándékuk nem bizonyos, ezért kiszámíthatatlanok. A közmondás azt tartja, hogy mindenkinek megvan a maga ára. Akinek azonban nincs, az igencsak veszélyessé válik a materialitásokban gondolkodó világ számára...

tig

Az általa legjobbnak tartott mobiltelefont gyártó cég: Motorola.
Két kedvenc szava: idióta (jog szerint neki járt volna a főszerep az ominózus mobiltelefon 'idióta' reklámban :-) és információ.
Kedvenc mondása: 'Trust no one.'.
Kedvenc kajája: hal (egészséges...).

"...Kevin Mitnick érti, hogyan működnek a számítógépek és az emberek."

Kevin Poulsen: egykor azzal szerzett magának kétes hírnevet és szalagcímeket jelentősebb napilapokban, hogy kereskedelmi rádióállomások telefonvonalainak 'eltérítésével' sikerült az adók telefonos nyereményjátékain egy ízben Porschét, máskor pedig 20 ezer dolláros pénzdíjat elnyernie. Ezen felül elektronikus úton zaklatta az FBI-t és a nemzetbiztonságiakat, egészen 1994. áprilisi letartóztatásáig. Azóta jó útra tért, mostanság a ZDNet Cybercrime témájú szekciójába írogat, többek között Kevin ügyéről is. Egy azok közül, akik már a korai időkben is kiálltak Keselyű mellett. Mellesleg hasonló legenda, mint Mitnick - úgy látszik, a Kevin név vonzza az ilyen típusú nyilvánosságot...
Lewis De Payne: ugyancsak tárgyalásra vár ez a férfi, akinek már szintén régre nyúló kapcsolata van a bűnüldöző szervekkel, hisz 1982-ben tartóztatták le először számítógépes csalásért, de nem kapott komoly büntetést. Akkor azt is sikerült elérnie, hogy nyilvántartási adatai alapján büntetlen előéletű legyen.
Emellett Kevin cimborája, bár ez nem akadályozta meg abban, hogy összejöjjön Mitnick letartóztatása után annak feleségével, Bonnie Vitellóval.
Mitnick: "Az egyetlen dolog, amit soha nem próbáltam megtenni, hogy bejussak titkos katonai hálózatokba - ugyanis ha ott megtudsz olyan információkat, amelyeket nem kellett volna, meggyilkoltatásod ténye nem fog nekik [értsd katonai titkosszolgálat] álmatlan éjszakákat okozni."
Kérdés: "Mit mondana azoknak a fiatal srácoknak, akik most fontolgatják, hogy belevágnak a számítógépes kalózkodásba?"
Mitnick: "Azt, hogy ne kövessék el ugyanazokat a hibákat, amelyeket én elkövettem. Eleinte a hackelés izgalmas dolognak tűnik, de amikor hosszabb idő távlatából tekintesz vissza rá, akkor már elvesztegetett időnek érzed."
Data scavengering: a megtámadni vágyott cég szemetét az elkövető fizikailag átkutatja jelszavak, azonosítók, nevek, beosztások és egyéb releváns adatok felkutatása céljából.
Social engineering: leginkább telefonon keresztül, ritkábban személyesen, az elkövető valaki másnak - általában a tárcsázott cég egyik magasabb beosztásban levő munkatársának - adja ki magát belső információk megszerzése végett.

A CHIP Magazin
és a PC GURU minden száma
két CD-ROM-mal jelenik meg.

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük,
ogy a mellékelt megrendelőlapot
öltse ki nyomtatott nagybetűkkel,
s küldje vissza postán vagy faxon
(350-8731)

Előfizetem a CHIP Számítógép magazint:

❑ példányban egész évre 9408 forint ❑ példányban fél évre 4704 forint

Előfizetem a PC GURU-t:

❑ példányban egész évre 12 000 forint ❑ példányban fél évre 6000 forint

Az előfizetés kezdete: ....

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

1999/8

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség.

Megrendelem az alábbi kiadványokat:

❑ példányban CHIPTÁR 11 Shareware III., CD-melléklettel, 1795 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 13 Windows 98, CD-melléklettel, **most 1904 forintért!**
❑ példányban CHIPTÁR 14 Linux 2.2, 2 CD-vel, 2350 forintért
❑ példányban CHIPTÁR 15 Mozivarázs otthon, CD-melléklettel, 2464 forintért

Név: ....

Cég neve: ....

Cím: ☐☐☐☐ ....

Fizetés módja: ❑ csekken (a kiadó biztosítja) ❑ átutalással

Kelt: ....

....
Aláírás

Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest 3, Pf. 210, fax: 350-8731, tel.: 349-4768, Fehér Ildikó

Országos Szimulátor Verseny
1999

Kategóriák:
- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361 / 205

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

edia made
by Vogel

ing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP

A CHIP Magazin
és a PC GURU minden szám
két CD-ROM-mal jelenik meg

Ha előfizet, olcsóbb.

Megrendelés esetén kérjük,
hogy a mellékelt megrendelőla
töltse ki nyomtatott nagybetűk
és küldje vissza postán vagy fa
(350-8731)

PC GURU

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható, az esedékes díjakat a címzett fizeti

VOGEL Publishing Kiadó Kft.

Budapest 3.
Pf. 210

1300

CHIP tár

A CHIPTÁR mindenkinek
nélkülözhetetlen segítség

de Keselyű csak igen korlátozott időterjedelemben férhet hozzá egy laptophoz, amelyen a sok gigabyte-nyi anyag egy része található. Reménye sincs arra, hogy belátható időn belül átrágja magát a bithalmon.

Az óvadék adásának lehetőségét elvető Pfaelzer bíró valószínűleg csúnyán félreértelmezhette az ítélkezésre vonatkozó szövetségi irányelveket, amelyek akkor adják meg a bírónak a fentiek lehetőségét, ha az elkövetett bűncselekményre kiszabható szabadságvesztés mértéke 10 évnél több, vagy ha joggal lehet attól tartani, hogy az elítélt végleg lelép az USA-ból. Mitnick ugyan nagyon jó a számítógépek terén, de láthatatlanná válni ő sem tud. A

nem elhízott számítógépes majom benyomását kelti a külső szemlélődőben, másrészt ez a több éves közjáték nyilván nagyobb szerénységre és meggondoltságra tanította - a jövőben kevésbé fog igyekezni a mások feletti hatalom (még ha információk útján is történő) megszerzésére. Biztos, hogy tanulni fog a leckéből - más kérdés, hogy fognak-e a kormányszervek? Ez már kevésbé valószínű...

Ennyi dióhéjban és tényleg nagyon röviden Kevin Mitnick története. Akit a sztori részletesebben érdekel, netán kíváncsi a folytatásra és Kevin sorsára, az nézegesse a szövegboxokat, az egyikben helyet foglalnak a források (Internet elérés - stílszerűen - nem árt), amelyek

adatai alapján büntetlen előéletű le
Emellett Kevin cimborája, bár ez n
összejöjjön Mitnick letartóztatása u
Vitellóval.
Mitnick: "Az egyetlen dolog, amit
hogy bejussak titkos katonai hálóz
olyan információkat, amelyeket ne
ténye nem fog nekik [értsd katona
éjszakákat okozni."
Kérdés: "Mit mondana azoknak a
fontolgatják, hogy belevágnak a s
Mitnick: "Azt, hogy ne kövessék e
én elkövettem. Eleinte a hackelés
hosszabb idő távlatából tekintesz
időnek érzed."
Data scavengering: a megtámad
fizikailag átkutatja jelszavak, azon
releváns adatok felkutatása céljáb
Social engineering: leginkább tel
személyesen, az elkövető valaki m
egyik magasabb beosztásban levő
belső információk megszerzése vé

I. Országos Szimulátor Vers

Kategóriák:

- Autós: GT Sports Car, Nascar Revolution, NFS 3, Ubisoft F1 Racing, Breakneck, NFS 4., Test Drive 5.
- Motoros: Superbike
- Repülős: Jane's F-15, F16 Agressor, World War II. Fighters, Israeli Air Force, F16/Mig29

A versennyel kapcsolatban további információ:
Ecobit Multimédia Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
☎ 268-0361

Danubius Rádió Web-lapja:
www.danubius.hu

ECOBIT
PC GURU

A VOGEL PUBLISHING KFT. LAPJAI ÁTFOGJÁK A VILÁGOT

Media made by Vogel

Vogel Publishing Kft., 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44., tel./fax: 350-8731

Millennium G400

A SOKADIK KEZDET - A G200 NYOMDOKAIN?

A PC Guru hardverrovatát rendszeresen figyelemmel kísérő és egyúttal kivételes emlékezőtehetséggel megáldott olvasóink valószínűleg még emlékeznek 1998. nyarának utolsó napjaira, amikor is újságunk részletekbe menően számolt be a Matrox által újonnan megjelentetett G200 lapkakészlet köré épített termékekről. Habár örömmel üdvözöltük a Millennium és Mystique G200 technológiai újításait, a 128-bites "DualBus" architektúrát és a VCQ (Vibrant Color Quality) néven elhíresült képminőség javítási eljárást, bizonyos kételyeinket már akkoriban sem bírtuk elhallgatni, hiszen az ATI-hoz hasonlóan kanadai illetőségű cég kártyái egyszerűen nélkülözték azokat a teljesítménymutatókat, amelyek révén a piacvezető megoldások (3dfx, nVidia) méltó vetélytársaivá válhattak volna. A G200 alapú termékek megvásárlásával szembeni legfontosabb érvnek azonban mégiscsak az OpenGL ICD hiánya bizonyult: az ottawai HQ egyetlen sugárzásvédelmi szabványnak sem megfelelő, leselejtezett monokróm monitorjai előtt álmatlan éjszakák sokaságát átszenvedő programozók végül előálltak ugyan az ún. "Direct3D-OpenGL wrapper"-rel, annak sebessége azonban a legelfogultabb Matrox szimpatizánsokat sem elégítette ki. Mindezidáig tehát az OpenGL ICD csak a kanadai cég termékismertetőiben és a végsőkig kitartó – elméjük egyik rejtett zugában a régi szép Mystique PCI 3D-s időket dédelgető - fanatikusok vágyálmaiban létezett, amikor azonban bizonyos hírek kezdtek szállingózni az új, mindent elsöprő, életünk eddigi alapértékeit gyökeresen átdefiniáló chipsetről és a hozzá tartozó, teljes OpenGL ICD-ről, megtört tekintetek emelkedtek ismét büszkén a magasba, kihunyt szemek mélyén lobbantak fel ismét a lelkesedés rég elfeledettnek hitt lángjai...

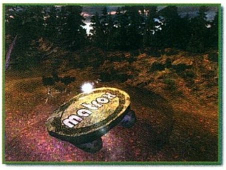
AZ ÚJ TERMÉKVONAL – A "MISZTIKUS G" HIVATALOS GYÁSZÜNNEPSÉGE

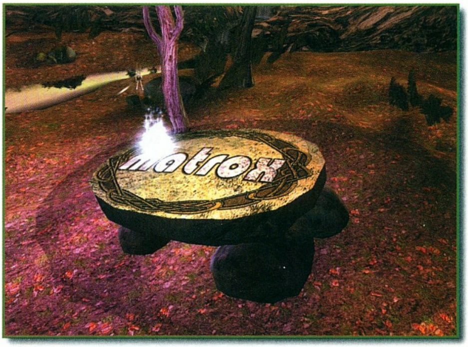
A G200 megjelenése óta eltelt közel egy év úgy tűnik, hogy elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a grafikus lapkakészletek piacán egykoron meghatározó súllyal bíró Matrox sorait rendezve valóban ütőképes termékkel térjen vissza. Követve a chipsetgyártókat a névadás terén mindig is jellemző, némileg konzervativizmusra hajló hagyományokat, a meglehetősen rövid földi lét (legfeljebb háromnegyed év) elé néző újszülött a sokatmondó G400 nevet kapta. Habár személy szerint megértem a kanadai marketing menedzserek azon törekvését, hogy cégük termékeivel kapcsolatban a folyamatosság, megbízhatóság és visszafogottság jóleső érzése borzongassa a vásárló idegrendszerét, mégis szívesebben fogadnám az egyes tajvani iparági szereplőket jellemző – egyébként sajátos ázsiai életérzést sugárzó - elnevezések meghonosítását. Hiszen pl. a "Matrox Magic Super Spacefighter 2000 Turbo Multimedia Accelerator" név azon túl, hogy enyhén szólva is figyelemfelkeltő és némiképp humoros is volna, egyúttal világosan jelezné a gyártó által saját termékébe vetett korlátlan bizalmat is. Egyébként a G400 lapkakészlet fémjelezte új kezdet egyúttal az ez idáig a Matrox kártyák multimédiás környezetbe szánt vonulatának, a "Mystique" termékcsaládnak a megszűnését is jelenti: a vállalat döntése értelmében immáron valamennyi új dobozon a Millennium márkanév tűnik majd fel.

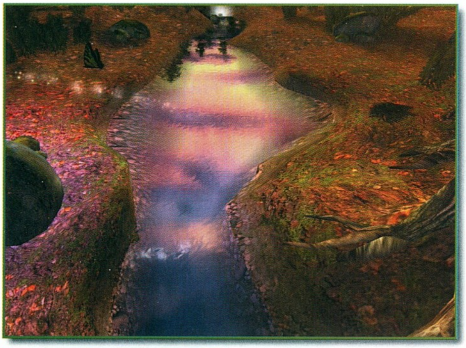
TECHNIKAI SPECIFIKÁCIÓK – EGYFEJŰEK, KÉTFEJŰEK, SOKFEJŰEK...

Nevével ellentétben a G400 chipset által hordozott technológiai újdonságok sora valóban lenyűgöző, hiszen a 2x/4x AGP

PC GURU Teszt





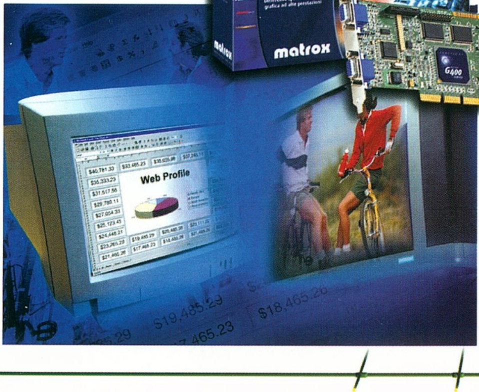


támogatáson, a 300/360 MHz-es RAMDAC-on, a 256-bites "Dualbus" architektúrán, a teljes OpenGL ICD-n és a VCQ eljárás továbbfejlesztett, 2-es verziószámot viselő változatán túl, vetélytársai közül egyedüliként az ún. hardveresen támogatott "environment-mapped bump mapping" és "Dualhead" funkciókkal is rendelkezik. Habár a hivatalos híradások eleinte csak a lapkakészlet köré épített kártyák két verziójának megjelenéséről (Millennium G400 és Millennium G400 MAX) tettek említést, a Matrox valójában legalább 5 (!), egymástól némiképp eltérő technikai specifikációkkal bíró terméket hozott forgalomba. Az egyes változatok a memória mennyiségében, a mag/memória, RAMDAC frekvenciában és a DualHead funkció meglétében is különbözhetnek egymástól, így az esetleges vásárlás előtt az előzetes tájékozódás – amelyben remélhetőleg jelentős segítséget nyújt az I. számú táblázat - mindenképpen ajánlott.

* A "Technikai specifikációk" oszlopban nem szereplő szolgáltatásokkal (2x/4x AGP, 256-bites "Dualbus" architektúra, VCQ 2 és "Environmental bump mapping") természetesen valamennyi termék rendelkezik.

TELJESÍTMÉNYADATOK – NYERS ERŐ, CSELES OLDALVÁGÁSOK

Shoo barátom jóvoltából a Matrox G400 32 MB-os, DualHead opció nélküli OEM verzióját volt alkalmam tüzetesebb vizsgálódás tárgyává tenni: mivel a PC Guru 99/08-as számában már napvilágot láttak bizonyos teszteredmények (Quake 2), jómagam inkább a 3DMark 99 MAX segítségével végrehajtható komplex 3D-s műveletek futtatása során kapott értékekre összpontosítottam (lásd II. számú táblázat).



3DMARK 99 MAX TESZTEREDMÉNYEK

A táblázat adatait tanulmányozva megállapíthatjuk, hogy a kanadai cégnek a 32-bites renderelés koronázatlan királyát sikerült megalkotnia új lapkakészlete személyében, hiszen a nagyobb színmélységű grafikus üzemmód következtében fellépő teljesítménycsökkenés szinte minden esetben az 5%-os érték alatt marad. A csaknem minden felbontásban azonos eredményeket produkáló G400 csak 1280x1024-es képpontszám mellett kénytelen elszenvedni az első jelentősebb korlátozást, amely jelenség ráadásul nem is a Matrox chipsetének, hanem jóval inkább az általam tesztelésre használt Celeron 300/450 MHz-es processzor képességeinek határait jelzi. Megjegyzendő továbbá, hogy a lapkakészlet által 3DMark99 MAX-ban felmutatott teljesítmény már a 125/166 MHz-es változat esetében eléri, vagy meg is haladja a TNT2 hasonló mutatóit, így valószínűsíthető, hogy a hamarosan megjelenő MAX verzió a TNT2 Ultra méltó vetélytársának bizonyul.

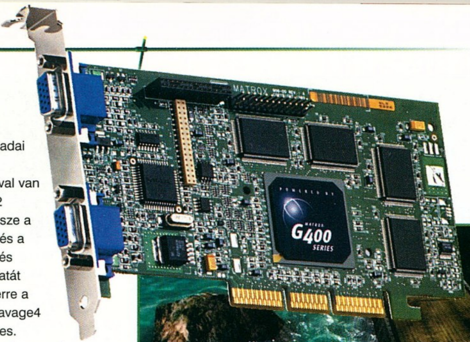
BUMP MAPPING, TRILINEAR FILTERING, VCQ2 – MINDENT A SZEMNEK...

A Matrox lapkakészleteit mindig is jellemző kiemelkedő képminőség természetesen a G400 alapú termékek fejlesztése során is hangsúlyos szerepet kapott, hiszen a címben szereplő technológiai eljárások mindegyike a vizuális élmény minél magasabb fokának elérését hivatott elősegíteni. A Matrox reklámdivíziójának és a külföldi szaksajtónak köszönhetően a legnagyobb nyilvánosságot kétségkívül a G400 hardveresen támogatott "environment-mapped bump mapping" képessége élvezi, amely technológia egy adott textúrán belül felületi egyenetlenségek megjelenítésével minden eddiginél realisztikusabb környezeti viszonyok ábrázolására alkalmas. Az eljárást sajnos jelenleg mindössze két program, a Rage kegyelméből immáron megjelent Expendable és a Psygnosis/Surreal társulás által fejlesztett, még csak demo formájában létező Drakan támogatja, ám a Matrox hivatalos sajtóközleménye szerint a közeljövőben több tucat, "bump-mapping" által élethűbbé varázsolt játékprogram várható.

A "trilinear filtering" funkció ugyan már egyes 3. generációs 3D gyorsítók esetében megjelent, azonban hatékony implementációjával a chipsetfejlesztők nagyobbrészt mindmáig adósak. Minden ellentétes irányú híresztelés dacára a fenti gondtól a G400 és a TNT2 lapkakészletek sem teljes mértékben mentesek, hiszen az ezen technológiára épülő, jelentős képminőség javulást eredményező eljárás használatakor a lényegesen fejletlenebb "bilinear-filtering"-hez viszonyított teljesítménycsökkenés a 20%-ot is elérheti. Érdekes módon jelenleg egyetlen chipset létezik, amely a "trilinear-filtering"-et elhanyagolható (1-5%) sebességkorlátozás mellett, szinte tökéletes módon alkalmazza: ez pedig nem más, mint az egyéb

területeken különben nem igazán jeleskedő S3 Savage4. (Azoknak a fenntartások nélküli TNT2 fanatikusoknak, akik az itt leírt megállapításokat az elfogult cikkíró túlfűtött fantáziájának számlájára írják, javaslom a talán nem teljesen ismeretlen honlapon található "TNT 2 in depth" című cikk megtekintését.)

Végezetül a Matrox iránt érzett fokozott szimpátiám ellenére a Vibrant Color Quality 2 kapcsán meg kell, hogy állapítsam, hogy tényleges technológiai újdonság helyett mindössze a kanadai cég újabb marketingfogásával van dolgunk. A VCQ2 eljárás ti. mindössze a 32-bites Z-buffer és a 32-bites renderelés egyidejű használatát jelöli, márpedig erre a G400 mellett a Savage4 és a TNT2 is képes. Mindazonáltal a valamennyi belső grafikus műveletet 32-bites pontossággal végző (és a MAX verzió révén 360 MHz-es (!) RAMDAC-ot felvonultató) Matrox lapkakészlet a tényleges eljárás hiánya ellenére mind a 2D-s, mind a 3D-s megjelenítés terén a jelenlegi legjobb alternatívát képviseli.



ÉRTÉKELÉS – MEGHALT A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY!

TNT2 szintű teljesítmény, technológiai újdonságok egész sora, a Matrox termékeit mindig is jellemző magas színvonalú gyártói támogatás: számomra a G400 chipset ezt fémjelzi. Habár könnyedén elképzelhető, hogy az nVidia sebességorientált termékei egyes programokban néhány képkocka/másodperccel felülmúlják a kanadai cég lapkakészletét, a teljesítmény és minőség szinte tökéletes ötvözetét adó, a vizuális minőség téren látszólag behozhatatlan fölénnyel vezető G400 számomra egyértelművé teszi a választást…

Varsányi András

3Dmark 99 MAX teszteredmények	Matrox Millenium G400, 32 MB, 125/166 MHz
640x480, 16 bites színmélység	3869
640x480, 32 bites színmélység	3838
800x600, 16 bites színmélység	3861
800x600, 32 bites színmélység	3858
1024x768, 16 bites színmélység	3809
1024x768, 32 bites színmélység	3713
1280x1024, 16 bites színmélység	3396
1280x1024, 32 bites színmélység	2722

Termék megnevezése	Lapkakészlet	Memória mennyisége	Órajel (mag/memória)	Technikai specifikációk *
Matrox Millenium	G400	16	125/166 MHz	300 MHz RAMDAC, SingleHead
Matrox Millenium	G400	32	125/166 MHz	300 MHz RAMDAC, SingleHead
Matrox Millenium	G400	16	125/166 MHz	300 MHz RAMDAC, DualHead
Matrox Millenium	G400	32	125/166 MHz	300 MHz RAMDAC, DualHead
Matrox Millenium	G400 MAX	32	166/200 MHz	360 MHz RAMDAC, DualHead

Mikland Computer
1012 Budapest,
Attila út. 117.
Tel.: 375-3716 Fax: 214-5183
www.mikland.hu

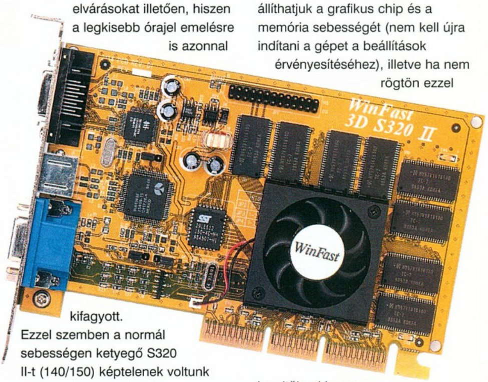
INFO

Az április 24-ei legenda

Április végén mindenki az első TNT2-es kártyákat várta. Akkor némi meglepetést okozott, hogy a nagy kártyagyártók előtt egy viszonylag ismeretlen taiwani cég, a Leadtek szállította az első pakkokat az amerikai piacra. Természetesen a név egy csapásra ismert lett az egész világon, ám az egy-két hetes piaci előny a gyártási kapacitásnak és a vetélytársak „ébredésének" köszönhetően hamar semmivé foszlott. Ettől kezdve itthon nem sokat hallottunk a Leadtek kártyákról, gyakorlatilag tudomásul vettük, hogy a WinFast család is belép abba a sorba, amit valahogy így kezdhetnénk el: Skywell Magic, Guillemot Maxi Gamer Xentor, Elsa Erazor III, stb. Ezek azok a jól ismert TNT2-es alapú kártyacsaládok, amelyek a hazai piacon mindig is fehér hollónak számítottak, már ha egyáltalán be lehetett őket szerezni. („De hát sebaj, vegyél Asust Pistike!" - mondaná ilyenkor a gale...:)) Ezúton örömmel számolhatunk be arról, hogy a Leadtek immáron hivatalosan képviselteti magát a magyar piacon, így a termékei a jövőben elérhetőek lesznek mind az érdeklődők mind a PC Guru lelkes tesztelői számára.

KÉZBEN A WINFAST CSALÁD

A rendelkezésünkre bocsátott kártyák lehetőséget adtak arra, hogy elvégezzünk egy gyors tesztet, ami egyben összeveti a család tagjainak sebességét, illetve ettől kicsit elvonatkoztatva bemutatja a TNT2-es chip lehetséges változatainak erejét. Természetesen a legérdekesebb ezúttal is az Ultra nevet viseli, itt szeretném megemlíteni, hogy eltérően a „szabályos" chippel szerelt kártyák ütőképes csomagolásától az elit modell egy sima fehér dobozban érkezett, mindössze ezzel a felirattal a tetején: WinFast 3D S320 II+ (ULTRA) Mondanom sem kell, hogy az ember szíve ilyenkor hevesebben kezd verni, hiszen ezek a kezdeti példányok szoktak néha egészen meglepő túlhajthatósági küszöbbel rendelkezni. Hamar kiderült, hogy a doboz valójában két kártyát tartalmaz, az S320 II pluszon kívül a VC100-as video capture (Video In, S-Video In) kártya egyfajta kellemes meglepetésnek tekinthető. A software bundle nem tartalmaz játékot, és első ránézésre is erősen felejthető (Web3D, Bonus Pack). Némileg kárpótol a keserűségért, hogy a legnépszerűbb DVD lejátszót is bevették a csomagba, így a vásárlás esetén egy teljes 1.5-ös PowerDVD jogos tulajdonosai leszünk. A szépen elrendezett kártyán az 5,5ns-os RAM-okon kívül említésre méltó a hűtőventilátor és a tv out. A grafikus chip sebessége 160 MHz, a memóriáé 190 MHz. Mivel a mezőnyben ez a legöregebb TNT2-es kártya, nem volt meglepő, hogy mind a BIOS-át, mind a drivereit frissíteni kellett. Ezt követően az alap beállításokon nagyon stabilan futott, ám csalódást okozott a tuning elvárásokat illetően, hiszen a legkisebb órajel emelésre is azonnal kifagyott.



Ezzel szemben a normál sebességen ketyegő S320 II-t (140/150) képtelenek voltunk túlhajtani, hiszen a gyárilag megadott maximális értékek esetén is gond nélkül futatta a timedemokat (160/175). Gyanítom, hogy ez azért nem túl gyakori eset, mindenesetre jól bizonyítja, hogy mekkora minőségi szórással készülnek a TNT2-es chippek. A nem ultra változat szintén rendelkezik a VC100-as nyújtotta előnyökkel, illetve a nálunk lévő tesztdarabon tv out is helyet kapott. A család legszerényebb paraméterekkel bíró tagja a 3D S325, amely a költségkímélő igényeknek megfelelően nem kapta meg a video capture kiegészítőt. A kártya lelke egy butított TNT 2-es az M64. Röviden összefoglalva: a TNT2 M64 core ugyanaz, mint a TNT2 core, csak kifele 64 bites buszon kommunikál a memória fele. A másik, kevésbe lényeges különbség, hogy ezek a szilikonok még használhatóak TNT2-esként, de a legalacsonyabb hivatalos órajelre vannak specifikálva (125). (A PowerColor SNiper 2 M64-e gyárilag mindössze 100(!) MHz-en fur core-ból, azaz lehet, hogy ők meg megvették a "selejtet" is.)

Akárcsak a S320 II-esek, az S325 is 300MHz-es RAMDAC-al lett megáldva, ám ettől függetlenül a képminősége érezhetően gyengébb. Dicséretet érdemel mind a három kártya esetében a „sablon" driver, ami a legtermészetesebb módon felismeri a kártyánkat, majd a bonyolult konfigurálási lehetőségek és az értelmetlen plusz toolsok helyett egyszerűen csak installálja a kártya meghajtóját. Ezt követően a display propertiesben állíthatjuk a grafikus chip és a memória sebességét (nem kell újra indítani a gépet a beállítások érvényesítéséhez), illetve ha nem rögtön ezzel kezdtük, akkor a drivereket is frissíthetjük a megfelelő ftp site segítségével.

A cikkhez mellékelt táblázatban jól látható, hogy az eredmények teljesen a papírformát igazolták. 16 biten az ultra előnye minimális (itt még az S325 is kapaszkodott), ám 32 biten a különbség egyértelműen indokolttá teszi a brutálisabb kártya választását. Nem szerepel a táblázatban, hogy a maximumra húzott S320 II eredményei nagyon megközelítették az ultrával mért fps-eket.

Összességében a Leadtek TNT2-esei kellemes meglepetést okoztak.

A szolid alapbeállítások könnyen módosíthatók a beépített tweak segítségével, így mindenki hamar kiderítheti, hogy mennyi volt szerencséje a vásárlásnál. A beépített hűtőventillátor pedig tovább növeli az esélyeket.

shoebaron

Leadtek WinFast TNT2 teszt

Kártyák	*S320 II Ultra*	*S320 II*	*S325*
Chip	Riva TNT2 Ultra	Riva TNT2	Riva TNT2 M64
Alap órajelek (MHz)	160/190	140/150	140/160
Memória	32 MB	32 MB	32MB
Benchmark eredmények			
Q3testdemo1			
1024X768 32bit	29,4	22,7	16,2
1024X768 16bit	39,9	34,3	27,7
Q3testdemo2			
1024X768 32bit	47,2	38,2	27,7
1024X768 16bit	56,4	52,2	44,3
3D Mark'99 Max Pro			
1024X768 32bit	4196	3353	2462
CPU Mark	7583	7626	7586
1024X768 16bit	4925	4923	4498
CPU Mark	7620	7608	7614

Tesztgép konfig:
Epox EP-61BXA-M, PIII 500, 128 MB SDRAM, IBM 4,3 HDD

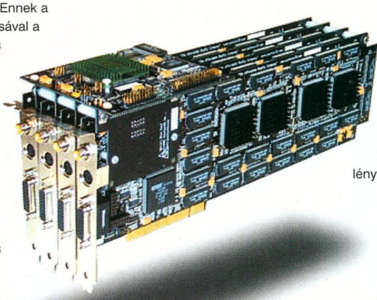
Kelly Tech Kft.
1139 Budapest,
Üteg u. 6.
Tel.: 350-1246 Fax: 329-6477
www.kellytech.hu
INFO

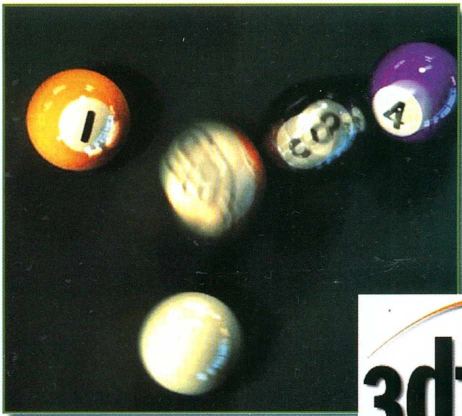
Napalm: a negyedik hullám

A 3dfx újabb terméket készül piacra dobni az ősz vége felé, melynek neve a Netes sajtóban néha Napalmként, néha Voodoo 4-ként bukkan fel. A beígért specifikációk szerint lesz rajta minden, mi szem-szájnak ingere, és főleg, amitől leesik a játékosok álla – hangsúlyozom, ezek még csak ígéretek, hisz kész szilikon egyelőre még nincsen, vagy az, ami van, nem publikus. Ennek ellenére a kaliforniai San Joséban, a főhadiszálláson július végén a cég technológiai bemutatót tartott az újságírók számára, amelyhez a Quantum 3D Mercury rendszert hívták segítségül, melynek ára cirka 15.000 USA dollár, és 8 darab Voodoo 2 chipsetet tartalmaz, 96 mega memóriával. Impresszív. Pláne, ha a Napalm chipset ezt egy vagy két chipből kihozza teljesítmény, de legalábbis szolgáltatások szempontjából.

Ami meglepő, hogy az eddig fps-őrültnek tartott 3dfx fejlesztők a V4 (hívjuk az egyszerűség kedvéért így a cikk erejéig) esetében arról beszélnek, hogy a képminőség milyen remek is lesz. Ez természetesen alapból feltételezi a 32 bites színmélységet (végre) - mindezek ellenére a mérnökgárda felállított a maga számára egy minimális teljesítményhatárt a V4 irányában: 1024x768-as felbontásban az elfogadható képfrissítési gyorsaság 60 fps, illetve a legtöbb játéknak jól kell futnia akár 1600x1200-ban is.

A bemelegítés után jöjjön az a technológiai újdonság, amelytől a 3dfx szakemberei az üdvözülést és a magas eladási statisztikákat várják. Neve: T-Buffer, amely azért T, mert az egész struktúra kiagyalója Gary Tarolli - aki már ez idáig is ismert figurának számított a fejlesztői porondon. Lényegét tekintve ez a technika nem teljesen új, mert létezik az ún. Accumulation Buffers nevű módszer, mellyel azonban csak a minimum dollár tízezrekbe kerülő grafikus munkaállomásokon találkozhatunk. A T-Buffer lényege, hogy a monitoron megjelenítendő képet egyidejűleg több frame bufferben rendereli (amihez majd igencsak sok lokális memória kell, ne lepődjünk meg a 64 megás kártyabejelentések hallatán), viszont minden külön frame bufferben egy kicsit más kép készül el - végül ezeket a frame buffer tartalmakat a grafikus chip egyidejűleg kirakja a képernyőre, amolyan réteges megjelenítés formájában. Ennek a technikának az alkalmazásával a fejlesztők szerint tökéletes full-scene anti-aliasingot lehet elérni: sehol egy érdes, szaggatott élű egyenes felület, sehol egy, a távolban néha megjelenő, majd eltűnő pixel, és így tovább. Magyarul, aminek a való életben teljesen és folytonosan egyenesnek kell maradnia, az egyenes is marad. Ezt a mostani 3D gyorsítók csak részben tudják elérni (a PowerVR SG üdítő kivétel lenne, ha már egyszer megérkezne). A technika a spatial anti-aliasing nevet kapta.



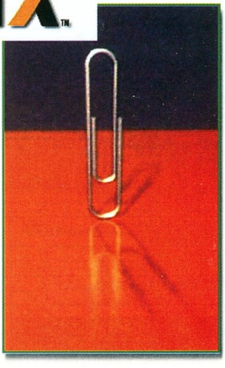


A T-Buffer következő áldása a motion blur effekt megjelenítésének képessége. Aki már használt Photoshopot, az tudja, miről van szó, aki még nem, annak a biliárdgolyós kép sokat segíthet a vizualizálásban. A lényeg, hogy segítségével az emberi szem által valóságosan leképezhető látványt adja nekünk számítógépünk monitorán, ha gyorsan mozgó objektumokról van szó. Mindenki ismeri az effektet, amikor valami iszonyú gyorsan elhúz a szemünk előtt (mondjuk egy KRESZ-gyűlölő motoros az utcán), és csak az elmosódott körvonalait látjuk. Na, a motion blur (más néven temporal anti-aliasing) ezt tudja visszaadni.

A következő újdonság a focal anti-aliasing, más néven a Depth of Field módszer, melyet a filmipar előszeretettel használ, ám ez idáig a számtech játékipar hanyagolt. Segítségével a játékkészítők rá tudják irányítani a játékos figyelmét bizonyos dolgokra a képernyőn azáltal, hogy a kép egy bizonyos része éles marad, a többi viszont elmosódottá válik. Próbáld ki azt az egyszerű esetet a géped előtt ülve, hogy hátradőlsz a székeden, és először a monitorodon látottakra koncentrálsz. Ekkor a képernyőn megjelenő képet élesen, míg az annak síkja mögött elhelyezkedő környezetet csak elmosódottan, periférikusan látod. Ha viszont a háttérben levő tárgyra (teszem azt, szekrény, függöny) fókuszálod tekintetedet, akkor a monitor képe válik elmosódottá (és ezáltal pillanatnyilag lényegtelenné) látásod és agyad számára. A DoF technika ezt az effektet tudja mesterségesen létrehozni.

A T-Buffer további olyan effektekre felhasználható, amelyek a játékélményt azáltal növelik, hogy közelebb hozzák a valósághoz, legalábbis annak megjelenéséhez. Ilyen a soft shadow (puha árnyék), amely a reális árnyékvetést hivatott elősegíteni. Az eddigi volumetrikus, stencil-bufferezett árnyékok nagy hibája, hogy a valóságtól eltérően a széleik élesen körülhatároltak és átmenet nélküliek, míg a való életben az árnyékok széle egyre elmosódottabbá váló (világosodó) tendenciát mutat. A soft shadow ezen segít az átmenetek megjelenítése révén. Hasonló effekt a reflectance blur, melynek segítségével a nem 100 százalékosan fényvisszaverő felületeken (a való életben a tárgyak többsége ilyen) elhelyezett objektumok valóságos árnyéka és tükröződése

3dfx™



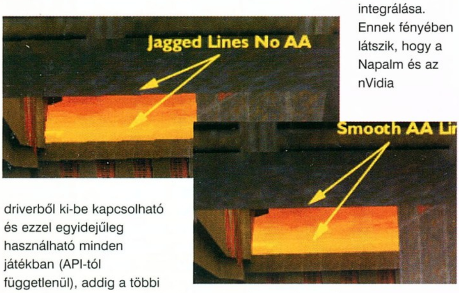
jeleníthető meg (lásd gemkapcsos kép).

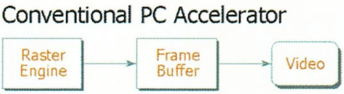
Ez idáig mindez nagyon szépen hangzik, viszont egy-két bökkenő is akad. Amíg a spatial anti-aliasing driverből ki-be kapcsolható és ezzel egyidejűleg használható minden játékban (API-tól függetlenül), addig a többi effekt (pl. motion blur, DoF, soft shadow) csak akkor kerül kihasználásra, ha specifikus támogató kódot írnak hozzá az adott játékon belül, de legalábbis API szinten. Itt jön a következő bökkenő: mivel a T-Buffert a 3dfx meg akarja tartani magának, ezért kétséges a DirectX 7-be való implementálása (ugyanis a Microsoft mindig is ódzkodott olyan effektek támogatásától API-jában, melyek mögött mindössze egy chipset áll). Az OpenGL-es és Glide-os támogatás szinte biztosra vehető, hisz az előbbihez kiterjesztések könnyen kapcsolhatók, míg az utóbbi a 3dfx saját API-ja.

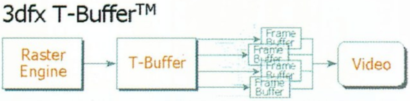
További fenntartások a chipsettel kapcsolatban, hogy messziről elkerüli a versenytársak újításainak figyelembe vételét, mint például environmental bump mapping, textúratömörítés és a Transform & Lightning motor integrálása. Ennek fényében látszik, hogy a Napalm és az nVidia versenyzője az őszi szezonra, az NV10 más utat jár be ugyanazzal a céllal: a karácsonyi időszak legjobb grafikus chipsetjének lenni. Egyébként az NV10 nagyrészt a poligonszám növelésével kívánja a még mélyebb játékélményt megteremteni, és a gyökeres technológiai áttörést a szakértők az NV20 szilikonba öntésétől várják.

Természetesen sok minden változhat még a késő őszi megjelenésig, azonban egyben biztosak lehetünk: gyorsabb lesz és több funkcióval fog rendelkezni, mint mostani videokártyánk. Azt már mindenki maga dönti el, hogy érdemes lesz-e pénzt áldozni rá.

tig baby





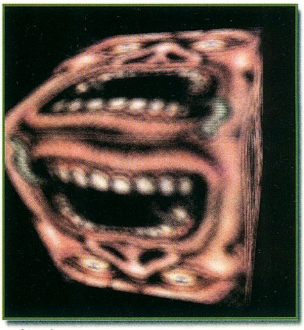


Nagyjából egy évvel ezelőtt a Bitboys Oy nevű finn csapat megszellőztette készülő grafikus chipjének, a Glaze 3D-nek specifikációit, és a 3D iparág többi képviselője összerezzent egy pillanatra. Később megnyugodtak, és azt állították, hogy vagy a specifikációk, vagy a '99. negyedik negyedéves kibocsátás nem tartható. Pedig akkor még szerényebb teljesítményadatokról volt szó... Egyszóval, a Glaze 3D paperware-nek lett kikiáltva, amire a finn fiúk válasza csak egy szerény, ámde magabiztos mosoly volt: kirakták a Web site-jukra a Glaze 3D FAQ-ot. A figyelem azután elterelődött a projektről, mindenki a V3 kontra TNT2 párharcot követte nyomon. Ekkor a finn gárda robbantott, és augusztus 2-án eljött az igazság pillanata. Az északi pókerjátékos - akiről eddig a legtöbben azt hitték, hogy kőkeményen blöfföl - terített, mégpedig ász-pókert.

A bejelentés után már többé-kevésbé elfogadott tény, hogy 2000. első negyedévében a Glaze 3D 1200 és 2400 a széles tömegek rendelkezésére fog állni. Igen, két változatban kerül majd gyártásra, a verziójelzés a fill rate-re hivatott utalni. Igen, a chipek 1,2 és 2,4 Gigatexel teljesítményt tudnak leadni. Ez hatalmas előrelépés a mostani 440 Megatexel körüli csúcsokhoz képest (húzott V3-3500). Természetesen addig a 3dfx Napalm (vagy Voodoo4?) és az NV10 piacra fog lépni, de ezek távolról sem fogják megközelíteni a 2,4 Gtexel/sec-ot. Maga a Glaze 3D lényegében egy chipből fog állni, mely 1,5 millió tranzisztort fog tartalmazni, és 150 MHz-es órajelen ketyeg, illetve 0,20 mikronos technológiával készül. A Bitboys egyik nagy dobása a chipre integrált 9 MB DRAM (a 2400 esetében 18 MB), amely frame bufferként szolgál, és 12 GB/sec-os átvitelt lehet vele elérni. A külső memória maximum 128 mega lehet, 143/166 és 200 MHz-es sebességen (ez utóbbi 3,2 GB/sec-ot tud) hajtva, az AGP 4X támogatás természetszerű. Aki pedig kevesellné a 2,4 Gigatexeles teljesítményt a quad-textúrázó motortól (vagyis helyesen szólva a 2400-as nyolc pixelt tud kinyomni egy ciklus alatt, azaz már okto-textúrázásról beszélhetünk), annak lehetősége lesz maximum 4 darab Glaze 3D chipet SLI-zni, azaz a 2400-as verzió esetében 9,6 Gigatexel/sec-ot elérni. Ejha!

A maximális használható textúraméret istenes, 4096x4096 pixel, egy ideig elég lesz, hasonlóképpen a hardveres háromszög-előkészítéshez, mely 15 millió háromszöget tud kipakolni másodpercenként. Amiről a 3dfx Napalm esetében mint nagytestvérről beszéltünk, az a Glaze 3D esetében valóság, ez pedig az Accumulation Buffer. A lehetőségek és funkciók felsorolását lásd a Napalm cikkben. Az olyan képességek, mint a stencil buffer és az environmental bump mapping támogatás, illetve textúratömörítés szinte természetszerűleg szerepelnek a speckólistán. A Glaze 3D nagyjából úgy hat, mintha a G400, az NV10 és a Napalm egyetlen chipbe lennének egybegyúrva, ráadásként pedig egy kis memóriát is pakoltak volna a procimag mellé. A fejlesztők teljes OpenGL 1.2 és DirectX 7 kompatibilitást ígérnek.

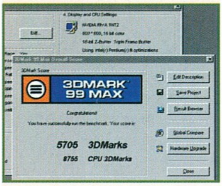
Kérdések persze még akadnak, például az ár - amiről fél évvel a termék kiskereskedelmi csatornákban való megjelenése előtt persze felesleges beszélni -, de a chip FAQ-jában a fiúk 'agresszív' árpolitikát ígérnek, másrészt gyanítható, hogy a Glaze 3D alá majd nagyon komoly CPU kell, de hogy mennyire, azt egyelőre homály fedi.



Hardware fórum

HELYREIGAZÍTÁS

Ennek a két teszteredménynek a múltkori számban kellett volna megjelennie. A felső a Diamond Viper V770 gyári drivereivel, az alsó pedig az nVidia referencia-drivereivel készült. A technika ördöge azonban két egyforma képet illesztett egymás alá...



Rengeteg kérdést kapok, mióta a Pentium III megjelent, és a 450-es ára elérhető közelségébe került. Próbáljuk meg áttekinteni, mi a különbség az eddig megjelent Pentium processzorok között, és érdemes-e a Pentium III-ba beruházni.

A Pentium II megjelenése előtt kétféle Pentium prociból lehetett választani. A vevők választhattak a Pentium Pro, illetve a Pentium Classic (mely később Pentium MMX-re módosult) közül. A Pentium Pro ára magas volt, és bár rengeteg újdonságot hozott az x86-os processzorok családjába, a 16 bites teljesítménye csapnivalónak bizonyult. 16 biten a Pentium I processzorok, főleg a Pentium MMX, lényegesen jobbak voltak. A Pentium II a Pentium Próra épült, de javított 16 bites teljesítménnyel, MMX utasításkészlettel, továbbá a másodlagos cache-memória kikerült a processzorból, így téve olcsóbbá a gyártást. A Pentium II megjelenése óta piacra került különféle altípusok – Klamath, Deschutes, Celeron, Celeron A – alapvetően nem különböznek egymástól, mindössze a gyártási technológia fejlődése következtében végrehajtott változtatások hatásai érezhetők. A 2,8V-os Klamathból 2,0V-os Deschutes lett, a másodlagos cache-memória nélküli Celeronból 128Kb, procisebességgel futó másodlagos cache-t tartalmazó Celeron A lett. A processzor maga semmit sem változott.

A Pentium III-at – kódnevén Katmait - az Intel úgy jelentette be, mint a jövő processzorát. Lássuk, valóban mélyreható változtatások történtek-e, vagy csak "tódozás-fódozás".

A Pentium III-at az Intel tulajdonképpen az új, Camino chipsettel együtt kívánta piacra dobni. Ez lesz a BX chipset utódja, 4xAGP, 133MHz-es Front Side Bus, ATA 66, és sok egyéb újdonság jellemzi. A Camino azonban késik, megjelenése ez év negyedik negyedévére várható. Jöttek a hírek az AMD K7-ről, lépni kellett tehát. A Pentium III így került a boltok polcaira.

Az újdonságok

SSE – Streaming SIMD Extensions
Processzor sorozatszám
Hardware véletlenszám-generátor

SSE

A legnagyobb újdonság a 70 új utasítás, melynek több neve is volt már: MMX2, KNI

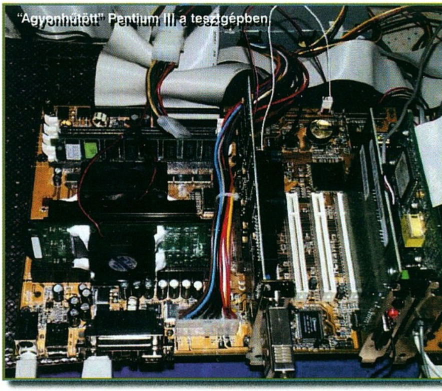
(Katmai New Instructions), végül az SSE rövidítés maradt. Nem akarok belemenni egy csomó érthetetlen magyarázatba, legyen elég annyi, hogy ennek az új utasításkészletnek a jelentősége főleg a 3D grafika terén mutatkozik meg. A 3D-s alkalmazások jelentős terheket raknak a processzor vállára, még a legjobb videokártyák használata esetében is. Az SSE, a nagyon fontos lebegőpontos számításokat elosztva, egyidejűleg 4 utasítás végrehajtását teszi lehetővé egy időegység alatt. Így a processzor terhelése állandó, nincsenek holtidők. Azok a 3D-s játékok, egyéb alkalmazások, melyek támogatják az SSE utasításkészletet, 30-100 százalékkal futhatnak majd gyorsabban a Pentium III processzorral. Az SSE ezen kívül meggyorsítja az MPEG2 használatát, és támogatja a beszédfelismerő algoritmusokat is. Általánosságban a dolog lényege az, hogy az Intel tovább erősítette az eddig is legjobbnak bizonyult koprocesszor-képességeket.

PROCESSZOR-SOROZATSZÁM

Az utóbbi idők legjobban vitatott újdonsága. Minden Pentium III egyedi azonosítószámmal rendelkezik, ez a szám a processzor mikrokódjában található. Hasonló az autók alváz, illetve motorszámához, de ezekkel ellentétben nem módosítható. Egy Pentium III életútja ezzel egyszerűen nyomon követhető, születésétől a haláláig. Ez a megoldás azonban a legszélesebb rétegek tiltakozását váltotta ki, a személyiségi jogok sérelmét is jelentheti. Bár az Intel kijelentette, hogy a sorozatszám lekérdezése a tulajdonos tudta nélkül lehetetlen, ügyes fiatalok pillanatok alatt bebizonyították, hogy ez bizony nem igaz. A sorozatszám használatában van logika. Gondoljunk csak a nagy port felvert processzor-hamisításokra. A sorozatszám ismeretében pillanatok alatt megállapítható, tulajdonképpen milyen procit is vettünk. És még mindig jobb nekünk, egyszerű felhasználóknak ez, mint a teljes szorzó-órajel lock. Az Intel azonban meghajolt a tömegek óhaja előtt, és kikapcsolhatóvá tette a sorozatszám olvasását. Az Abit BX6 rev2.0 bioszában ott a lehetőség: engedélyezzük-e ezt, vagy sem. Mindennek jelentősége sokkal nagyobb, mint hinnénk. Gondoljunk arra, hogy megfelelően megírt programok ellenőrizhetnek minden gépet, minden processzort. Bármely hálózatban a processzorok számaiból adatbázis hozható létre, bizonyos szoftverek csak bizonyos gépekre telepíthetők, innen nem is folytatom... Többprocesszoros gépeken a procik működése külön-külön ellenőrizhető, ez viszont hasznos. És végül, de nem utolsó sorban, a lopás. Valamelyik cég tuningőrült alkalmazottja kitépi a gépből a P III-450-et, és otthonról behozza jó öreg PII-233-asát. Ez azonnal kiderül. Mint minden ellenőrzésben, ebben is van jó is, rossz is. Csak megfelelően kell használni.

HARDWARE VÉLETLENSZÁM-GENERÁTOR

Az Internet megállíthatatlanul terjed. Ezzel együtt elindul sok olyan szolgáltatás is, amelyek bizonyos adatok megfelelő titkosítását igénylik. Ilyen például az elektronikus kereskedelem, mely úgy 20-30 év múlva átveszi majd a hagyományos kereskedelem szerepét. Ilyenek például a személyi adatok, a bankkártyák adatai. Ezeket nagy könnyelműség nyílt adatforgalomban közölni. Nagyon sok szoftver létezik, melyek titkosítást végeznek, de miután a szoftvert is emberek írják, a gondolatmenet követhető, és a titkosítást végző véletlenszám-generátor szoftveres változata feltörhető, a titkos kulcs visszafejthető. Az adatbiztonság növelésének érdekében az Intel a Pentium III processzorokba olyan hardware-véletlenszám-generátort épített, amelyik a félvezető-ellenállás termikus zajából képzi a titkosítás alapját képező véletlenszámot. Ez


"Agyonhűtött" Pentium III a tesztgépben

gyakorlatilag meghatározhatatlan, hiszen valóban véletlenül, és abban a mikromásodpercben keletkezik. A processzornak ez a képessége forradalmasíthatja az elektronikus kereskedelmet, a legmagasabb szinten védve a felhasználót adatai illetéktelen felhasználása ellen.

TUNING

Az új proci legkellemesebb tulajdonsága a túlhajthatóság. Mint ahogy azt a júliusi számban már leírtam, kiválóan tuningolható. A 450-esek átlagosan 558MHz-en, az 500-asok 620 körül stabilak, az 550-esek között vannak, melyek 700MHz körül mennek különleges hűtéssel. Ezek persze a dobozos verziók, a mostanában tömegesen felbukkanó tálcás 450-es példányok közel sem mennek ennyire jól. A SECC2 tokozás lehetővé teszi a cache-chipek intenzívebb hűtését, lehet kísérletezni.

TESZTEK

Windows 98 teljesítmény összehasonlítása

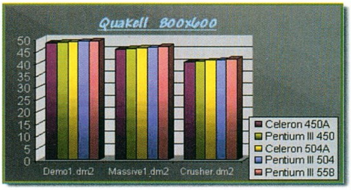
Bármennyire is meglepő, Windows 98 alatt az 504MHz-en hajtott Celeron A bizony megveri azonos órajelen a Pentium III-at. Magasabb órajelen persze a Pentium III a győztes. Nos, az eredmény a proci órajelével futó másodlagos cache-memóriának köszönhető, a 128Kb 504 MHz-es cache bizony sokat jelent.

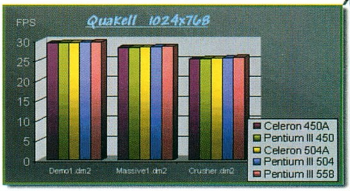
Windows NT 4.0 teljesítmény

Az eredmény itt is hasonló, mint az előzőekben. Sőt, a High End Graphics tesztben a Celeron A megveri az 558-as Pentium III-at is. Az okok azonosak a fentebb említettekkel.

Quake II teszt

Itt bizony különbség nemigen tapasztalható. A tesztek még a TNT 1-es kártyával futottak, feltehetőleg a TNT 2-vel jelentősebb eltérések lennének, mert a TNT 2 fill-rate-je





jóval processzorfüggőbb, ez esetben tehát feltétlenül a Pentium III 558 nyerne.

Akkor most vonjuk meg a végső mérleget. Jelenleg egyelőre nem érdemes Pentium III-ba pénzt fektetni. Egyrészt a viszonylag magas ár, másrészt a támogatottság hiánya miatt. Mire piacra kerülnek az SSE-t támogató szoftverek, addigra a procik ára is jelentősen csökkenni fog.

Egyvalamit azonban el kell mondanom, ami a Pentium III használata során erősödött meg bennem. Bárki bármit mond, beleértve a különböző teszteket is, az 512Kb külső cache használatával a gép gyorsabb. Ebben a Pentium II-III jobb a Celeronoknál. És ez a megingathatatlan véleményem.

VÁSÁRLÁSI TANÁCS

Sokan kérik, hogy próbáljak valami általános tanácsot adni azoknak, akik most törik a fejüket gépvásárláson. Megkísérlem.

Alaplapok
Pentium II-III, Celeron: Abit BX6 rev2.0
AMD K6: Asus P5B
Processzorok
Intel Pentium II 350-400
Intel Celeron 366A
Amd K6-2 350-400
VGA vezérlő
Asus V3400 TNT AGP 16Mb
Asus V3800 TNT2 AGP 32Mb
Winchester
Quantum CR sorozat
CD-rom
Asus 36-40-50X
Hangkártya
Sound Blaster Live!
Sound Blaster PCI 128

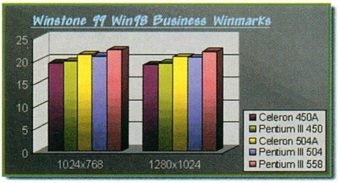
És most hatalmas szívásról szeretnék beszámolni. A napokban megkíséreltük telepíteni a Creative DVD-kitet, amely a DVD lejátszóból és a hozzá tartozó MPEG kártyából áll. A beépítés és a szoftver installálása gond nélkül történt. Kipróbálás során a lejátszó csak az 1-es régiókóddal ellátott lemezeket volt hajlandó lejátszani. Akik nem tudják, a DVD filmek forgalmazói 6 régió-kódra osztották be a világot a különféle szerzői jogok, illetve vetítési időpontok eltérése miatt. Ez azt jelenti, hogy az USA-ban megjelenő DVD filmet – regio 1 – nem lehet lejátszani pl. Európában – regio 2 -, amíg meg nem jelenik az illető film regio 2-es változata. Ennek oka könnyen belátható, hiszen ha az új filmet az USA-ból Európába áthozva mindenki megnézné, ki menne moziba? A kereskedelmi forgalomban kapható, számítógépbe építhető DVD kitek régiókódja elvben változtatható, kiviteltől függően 3-5 alkalommal. Ezt a lehetőséget az MPEG kártya támogatja. Pontosabban támogatná. A Creative DVD kit csak a regio 1-es filmeket volt hajlandó lejátszani, és ezt változtatni sem lehetett. Az installt tartalmazó CD lemezen található aprócska readme-file tájékoztatott erről. Miután a csak egy régiót támogató kitek jóval olcsóbbak, mint azok, melyek többet is támogatnak, feltehetően a hibás beszerzés oka az, hogy a magyar hardware kereskedelemben – tisztelet a kivételnek – elsősorban nem a minőség, hanem az ár a meghatározó. A megoldás: Sony DVD lejátszót és Real Magic Hollywood MPEG kártyát építettünk be, melyekkel a rendszer kifogástalanul működött.

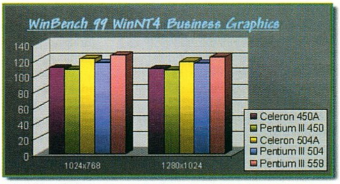
Beszélgessünk egy kicsit most az irodalomról is. Ne ijedjetek meg, semmiféle kötelező olvasmányról nem lesz szó... Azaz, talán mégis.

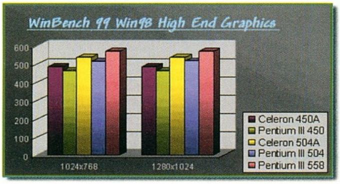
Megjelent egy könyv, amelynek már a címe is nagyon érdekes és kihívó: PC-tuningolás '99. Nos, ami a címet illeti, kissé túlzónak tartom. Szerintem a PC Optimalizálás lett volna megfelelőbb. A tuningolás általában a hardware-lehetőségek maximális, sőt, néha azon felüli kihasználását jelenti, a könyv ezzel csak kis mértékben foglalkozik.

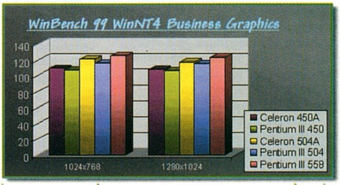
Részletesen, a kezdők számára is jól érthető módon, mondhatni szájbarágósan – ez nem baj, sőt, előny – kitér a Windows 95 és 98 jellemzőire, igyekszik elmagyarázni a különféle Windows-verziók közötti különbséget. Rendkívül alaposan ismerteti az operációs rendszer lehetséges hibáit, a hardware-ütközéseket, és elmagyarázza ezek megszüntetésének lehetséges módjait. Kitér a Windows rejtett lehetőségeire is, és példákkal illusztrálja az elérhető eredményeket. Tanácsokat ad hardware-összeomlás esetére, ennek elkerülésére, az eredeti állapot visszaállítására. Biosz-beállítások, CD-romok, a winchester üzemmódjai, a különféle buszrendszerek ismertetése és még sok egyéb hasznos tudnivaló található az 558 oldalas könyvben. Egészében véve nagyon kellemes olvasnivaló, ajánlom mindenkinek. Az ára majdnem 3.300.-Ft ugyan, de számoljunk egy kicsit. Ha valami gubanc van, a gépet el kell vinni, vissza kell hozni, szállítás, idő, bosszankodás. Ha csak egyszer segít valakinek valamiben, már akkor megérte.

Old Man
oldman@mail.matav.hu









Levrov

Tételezzük fel, hogy ez itt a levrov, aminek örülünk jól még így nyár vége felé is. Igaz, amikor gyártom nektek, erős túlzás nyár végéről beszélni, még napfogyatkozni sem napfogyatkoztunk, az iskola sem jut eszébe senkinek, de amikor olvassátok, már mégis, szóval izé. Tehát ezek szerint olyanokat kellene mondanom, hogy kellemes iskolakezdést, üdvözlünk mindenkit újra a munkahelyén, de hát ezek hülyeségek, és úgy általában sem tudok elvonatkoztatni ma este a nyártól, szóval, akinek ilyesmik hiányoznak, gondolja ide, aztán pedig sürgősen jelentkezzen be valami lélekbúvárhoz, illetve kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét, vagy ilyesmik, nem normális dolog ez. Na, lapozzunk. Örömmel jelentem, meghülyültem. Nem mintha ennek különösebben új információ-tartalma lenne, még csak nem is igazán hír értékű, ellenben az apropója igen. Hosszas várakozás után a PC Guru Online végre elindul, na, de erről még olvashattok sokkal bővebb és szebb beharangozást is, nem is az én dolgom, meg nem is ez a lényeg most. Illetve de. Viszont van még valami ezzel kapcsolatban, pontosabban inkább benne, amitől azt sejtem, kevés az agysejtem, mégpedig a levrov elektronizált változata, hurrá, fanfárok, ujjongás. Na szóval, azt is én fogom ott elkövetni. Hittétek volna?

Remélem nem csak Te - a törd.

ELŐFIZETÉSI INFORMÁCIÓS SZOLGÁLAT

Csáó Brazília!!! Mostanában nem látom az újságban, hogy CD nélkül mennyibe kerül az előfizetés a PC Guru-ra, vagy talán titok? Ugye, ez nem jelenti azt, hogy most már csak CD-vel együtt lehet előfizetni az újságra. Ha nem emlékeznél rám, volt egy kis vitánk régebben a Guru "elcédésítését" illetően. Csá Brazil bratyó, ugye válaszolsz a kérdéseimre?!

(Magic GabEE)

Persze. Bár már válaszoltál is rá, tehát pontosan azt jelenti, hogy nem látod a CD nélküli előfizetési információt, hogy nincs CD nélküli előfizetés. Mellesleg csak úgy megjegyzem, nem új keletű valami ez, jó ideje így van már. Sejtésem szerint talán mostanában jár le az előfizetésed, és ilyen okból kezdtél el nézelődni ebben a témában. Ugyan CD nélkül előfizetni nem lehet, de viszont 33% kedvezménnyel igen, ami, ha úgy jól belegondolsz az első felháborodási hullámod lecsendesülése után, meglehetősen tisztességes ajánlat. Ez azt jelenti, hogy 1000 pénzért kapsz egy két CD-s száznemtomhányoldalas színes magazint, az egyik CD-n határozottan élvezhető minőségű teljes játékkal. Ha vetsz egy pillantást a jelenlegi piaci kínálatra, te is belátod, hogy ez valóban jó ajánlat. Ha ezek után még mindig a CD nélküli változatot választanád, keress meg újból, talán mégis el tudom neked intézni. Szerintem vannak olyan kedvesek a terjesztésen, hogy neked CD nélkül küldjenek újságot, ugyan az előfizetés pont ugyanannyiba fog kerülni, mint a kétcédés verzióé, de nem kell majd bajlódnod azokkal a fránya korongokkal. Amúgy, a viccet félretéve, a CD-s, illetve most már a két CD-s verzió határozottan megnyerte az olvasók tetszését, amit például az eladott példányszám emelkedéséből igen jól le lehet mérni. De azt hiszem, nem kell ezt tovább ragozni, bár felőlem azt is lehet, de a tény tény, csak CD-s előfizetés van, viszont tisztességes áron. Pont. Ja, és azt majd' elfelejtettem, hogy az előfizetői kártyával meg mindenféle jelentős kedvezményeket lehet igénybe venni. Részletek az előfizetői akciót hirdető lapon, most pedig a levrov folytatódik.

POSZTER NYEMA

Szassz Brazil & a Törd! Jó az újság, meg minden, DE sokkal jobb lenne, ha még egy kiba*** nagy poszter is lenne benne, még akkor is, ha az újság valamivel - mondjuk 1 százassal (nem 100$) - drágulna. Miért nincs poszter? Légyszi válaszolj vagy emilben, vagy az újságban, mert... (addig még kitalálom, hogy mi lesz a sorsod, ha nem) Csáá

(Y@nkeee)

Ismeretlen balsorsomat gondosan elkerülendő egészen pontos választ adok neked a kérdésedre. Fogalmam sincs. Ha nagyon igyekeznék, minden bizonnyal rengeteg indokot tudnék elsorolni, miért nincs, viszont, mint jól látható, egyáltalán nem igyekezek ilyen jellegű tevékenységet kifejteni, nemhogy nagyon, de kicsit sem. De talán annyit mégis megemlítek, hogy pl. azért nincs, mert egész estét betöltő posztert 100 forintért szinte kizártnak tartom, hogy meg lehet oldani (erről bővebben a törd. tudna sajtótájékoztatót tartani, de ő mostanában megalusta beleírni ide bármit is) valamirevaló minőségben. Esetleg, ha az újság nem ilyen fűzésű lenne, mint most, akkor a közepe lehetne kivehető poszter. Volt is ilyenre példa kalandos történelmünk folyamán, de most ilyen a formátum, amilyen, szóval ez is bukott. Szerintem az a legjobb megoldás, ha megkeresed a hozzád legközelebb eső ámítógépes játékokkal is foglalkozó boltot, biztos van ott eladó poszter olcsón, sőt, talán még válogatni is lehet, és ha jól belegondolok, az sem hülyeség, ha te választasz magadnak, és nem mi neked. Na, milyen jól megbeszéltük ezt, nem is kell ide poszter. :) (Zárójelben: az ilyen és ehhez hasonló kijelentéseim többször megcáfolódtak az idők folyamán, remek érzékem van ehhez. Ebből kiindulva nem kizárt, hogy lesz poszter, de ez nem több, mint tapasztalati tényekre alapuló népi megfigyelés, ami aztán vagy bejön, vagy nem. De reménykedni azért lehet... :)

A poszter témához nem tudok hozzászólni, rajtam ugyanis nem múlna. - a törd.

ONLINE JÁTÉKŐRÜLET

Kedves Brazil! Már több, mint egy éve olvasom a Gurut. Az újság nagyon tetszik, de nem ezért írok neked. Az Everquest cikk olvasása közben jött az ötlet, hogy megírjam ezt a levelet. Ha betennél az újságba, megköszönném. (Sört nem küldök, mert károsítja az egészséget :)) A mudról lenne szó. Ez egy szerepjáték az Interneten, magyar, és ráadásul egy 33.6-os modemmel is hasít. Egy Zmud nevű klienst használok (www.zuggsoft.com). Én személy szerint 4 hónapja játszom, és szinte minden nap. Két címet is közlök, mely remélem hasznára lesz az RPG őrülteknek: brutal.ktk.bme.hu port:2222 vagy 6666, petra.hos.u-szeged.hu port: 4000. Üdvözlettel egy régi előfizető:

Xijo

Ezzel a levéllel kapcsolatban két dolgot szeretnék kiemelni. Az egyik az, hogy hurrá, ismét van hasznos infó a levrovban. A másik az, hogy figyelem, veszélyes! Ezek a játékok - mint a fenti levélből is kiolvasható - komoly függőséget okoznak. Közvetlen környezetemben is van néhány szerencsétlen fertőzött, bár még időnként lehet velük beszélni evilági dolgokról is, erősen aggódom értük. :) Habár, ha ez így folytatódik tovább, nekem is be kell szállnom a játékba, hogy legalább ott lássam őket, és beszélgessek velük... :) A sör pedig egyáltalán nem károsítja az egészséget, sőt, megfelelő mennyiségben határozottan előnyös. Ennek meghatározását azonban most azonban nem feszegetném... :)

NÉHÁNY KÉRDÉS

Szeva mindenkinek, és főleg neked B(r)az...! Ha beteszel, mindenki örülni fog. Te (a sör miatt) és az olvasók + én. :-))))) E levelem 3 kérdésből + 1 jó tanácsból áll. Kérdések: 1., A dobozos sört vagy az üvegeset szereted? És milyen fajtát? Mert ugye ezek fontos kérdések egy olyan fickóhoz (Brazilhoz), aki már a következő számban berak a Levrovba.

De nem ezért. Ez ehhez édeskevés. Amúgy, mint mindenki tudja, csapolt sör rulez, már nem is értem, hogy lehet egyáltalán ilyen kérdést feltenni :)

2., Szeretném megtudni, hogy nincs-e más módja a bekerülési esély megnöveléséhez a sörön kívül? (Egyébként előfizető lettem.)

Dicséretes. De még ez is kevés a bekerüléshez, ez itt ugyanis nem az előfizetőkké váltak dicsőséglistája. Jó, elárulom, valószínűleg többeket is érdekel.
A kulcsa az egésznek az, hogy olyan leveleket kell írogatni, amelyekben van valami érdekes, idiótaság, vagy pl. meg lehet írni róla, hogy nem ilyen leveleket várok :)

3., Utolsó kérdésem az, hogy hányadik szám után várható a 3D-t támogató játékok megjelenése (a CD mellékletek közül az alábbi kérdés a teljes játékra értendő)?

Nehezet kérdezel. Gondolom, majd egyszer csak. Igazából a 3D őrület kitörése egészen picivel későbbre tevődik, mint amilyen játékok közül jelenleg válogatni tudunk, bár ha jobban belegondolok, nem is olyan nagyon. Itt volt példának okáért az Earthsiege 2, vagy a mostani Die Hard Trilogy, ezek akár már-már majdnem, de még azért éppen nem... Maradjunk annyiban, hogy nem tudom, mikor, de előbb-utóbb tutira lesz ilyen játék. Az viszont biztos, hogy az esetleges hardveres 3D támogatás nem lesz kiválasztási szempont a CD-re kerülésnél; ami elsősorban számít a válogatáskor, az a játszhatóság, sztori, játékélmény és minden ilyesmi, amitől egy játék jó lehet.

+1: A tanácsom pedig az lenne, hogy a továbbiakban az újságban szereplő összes játékleírás után a játékokról a (fontosabb) kódokat írjátok le!! Előre is kösz! Az ok: Mindenkinek könnyebb lenne a kódok utáni keresgélés. + a legrosszabb helyzet magamat (és másokat) ismerve az, hogy egy új szerzett játék elindítása után azzal kell bajlódnom, hogy 1 éves újságokban (kódokra éhezve) keresgéljek. Vagy a legrosszabbik esetben még csak a játékleírásban olvashatok a játékról. Vélemény: Az biztos, hogy ezen aprócska változtatás megnövelné a PcGuru eladási számát. Na helóka! Ui.: Ne felejtsd el a kapsz sört, ha hamarabb bekerülsz akciót sem!!! A piádat bekerülésem után küldöm! Ja, és ne felejtsd el leírni, melyik a kedvenced!

(Szivák András)

Mondtam már, csapolt sör rulez, de azt meg ne küldj, mert a postás vagy kilocsolja, vagy megissza. A csítekkel meg aztán már igazán dolgozhattok egy kicsit, miért kellene tönkretennünk a játékot egyből a leírás végén? Amúgy meg nem kell az újságokban kutakodni, van a CD-n csalásgyűjtemény kiadós mennyiségben, sőt, mintha úgy rémlene, valamiféle gyűjtemény is került már fel. Ha vetnél egy pillantást a CD melléklet Cheats könyvtárába, némi keresgélés után nem kizárt, hogy találsz most is. De az előző hónapban pl. biztos volt. Meg előtte is... :)

TÖRD., AKI BORZASZTÓ

Kedves Törd. alias Laza!!! Nem tudom, mi van veled mostanában. Ugyanis a levrovot én idáig a beszólásaid miatt olvastam. Mióta szinte SEMMIT nem írsz, csak végigfutom, hátha írsz bele valamit, és akkor elolvasom azt a levelet. Ezt komolyan mondom. Erre neked az a válaszod, hogy "Persze, hülyeséget meg minek írjak?". Nekem meg: Persze, régebben miért írtál? Tehát élénkebben Tördelőkém, élénkebben, mert a

legnagyobb Törd.-rajongó írt most neked. U.I.: Laza RULEZ!

Tücsike alias Altman István.

Az utóirat kivételével tulképpen csak csatlakozni tudok a levél írójához. Gondoltam is, hogy kicenzúrázom, de aztán mégsem, hadd legyen neki gyereknap. A meglátás azonban pontos, a törd. olyan végtelenül lusta lett beleírni a levrovba az utóbbi időben, hogy az már valóban félelmetes. Persze a rossz szövegét, azt nyomja nekem élőben (borzasztó :)), de beleírni eszébe nem jutna. Pedig mostanában majdnem (na, ezt majdnem átjavítottam nagybetűsre – a korr.) időben kapja kézhez a levrovot, lenne vele ideje foglalkozni, de csak nem akar. Rettenetes. Pedig én is csak azért szoktam beleolvasni a levrovba, hogy megint milyen ökörségeket firkantott bele. Na, de ez a pasi, komolyan mondom, kibírhatatlan. Komolyan gondolkozom rajta, hogy a levrovokat ott mellette fogom legyártani, és addig verem, amíg bele nem ír. Nehogy már jól érezze magát, böködi ott az egérrel a kvarkot, aztán annyi. Hát nem. Ez borzasztó. :)

Na jó, de tényleg vannak témák, amihez jó hozzászólni. Nos az egyik téma lenne Brazil tök feje, de arról meg nem érdemes, mert olyan ronda. Ráadául hangulat is kell, ami általában - mivel a levrov időben itt van - hajnal 3 óra körül már nem igazán adódik. Akkor most miről írjak?

ROPI

(nem jutott jobb cím eszembe, ez meg adódott onnan, hogy éppen ezt rágcsálok... :)

Sziasztok. Itt most rendesen valami dicséretfélének kellene állnia, miszerint az újság baró, cool stb., de ezt persze, úgyis tudjátok. **(Azért néha nem árt mondani... Brazil)** Az újságban lévő játéktesztekkel kapcsolatban volna egy javaslatom, nevezetesen az, hogy egy adott játékot valamelyik, a kategóriájában standardnek kikiáltott játékhoz kellene hasonlítani, %-ban kifejezve és persze teljesen szubjektív módon, de nem a teszt leírása során végig, hanem a legvégén abba a kis ablakba beleszerkeszteni, mint pl. az autóversenyes játékoknál legyen pl. az alap a MotorHead, ez legyen 100%, a nfs4 pedig pl. 130%. Akinek eddig is tetszett a MotorHead, az tudni fogja, hogy mit várhat pl. a nfs4-től. Mert ugye a játékokat be lehet kategóriákba szorítani, és minden évben van egy nagy ász az adott kategóriában, miért ne lehetne az az etalon a következő évi újdonságok megmérettetésekor?

Például azért, mert már az etalon kiválasztásakor komoly pankrációs jeleneteknek lehetnénk szemtanúi. Ahány ember, annyi félét szeretne, kivételek persze vannak, de azokat a játékokat meg amúgy is mindenki emlegeti egy-egy leírásban. Aztán meg ez a szubjektív értékelés sem lenne jó, mert amíg az egyik játékot a cikkíró így-úgy leszázalékolja, egy másikhoz hasonlítva azonban azt gondolom, még ennyit sem érne az egész.

A második az inkább egy kérés, nevezetesen, hogy a tesztek/leírások végén ne a minimális konfigot adjátok meg a játékhoz, mert azon általában szaggat, hanem az optimálist, hiszen ma már általánosnak mondható a 400 MHz CPU, TNT vagy Voodoo2, 64/128 MB RAM stb.

Tévedsz. Egyáltalán nem általános az általad említett konfiguráció. Nemhogy V2 nincs mindenkinek, de nagyon sokaknak egyáltalán semmilyen 3D gyorsítóbigyója sincsen. A 128 mega ram sem általános. De még a proci sem. Bátran ki merem jelenteni, hogy ennél ma az átlag géppark jóval gyengébb. Lehet, hogy te sem látsz a közeledben ennél halványabb gépeket, még én sem nagyon, ettől még ez a helyzet. Ezért nem hinném, hogy érdemes lenne minden játékhoz odabiggyeszteni, hogy PIII, meg izé. Ha valamelyik program valami extrém módon erőforrás-pazarló, azt a tesztelők meg szokták említeni. Ha meg jól sejtem, bár egyáltalán nem biztos, talán nem is mindig a minimális igény van odaírva, hanem olyan, amelyen már élvezhető. Erről talán a törd. tudna biztosabbat mondani, de mint az előző levélből kiderült, heveny levrovelkerülési rohamai vannak.

A harmadik (és ucsó) az egy költői kérdés, a Guru 99/8.sz. p.26 a kis zöld táblicsku adataiból hogyan jött ki a 99%? Üdvözlettel,

Balla Sándor.

Megmondom neked. Egyrészt a hónap játékai között volt, bár ettől még kaphatott volna kevesebbet. Másrészt viszont a stuff Pellus mestert határozottan magával ragadta, ami már önmagában is jelent valamit, kevés az ilyen játék ugyanis. Ő pedig úgy rendelkezett, hogy erre a játékra 99%-ot utalt ki, ezt kell odaírni. Szóval ezért. Ja, és 100%-ot nem adhatott, mert a törd. nem ismeri a háromjegyű számokat. :) (Na, ma addig piszkálom, amíg csak beleír valamit...)

Majd ha találkozunk, lerajzollak, és darabokra téplek, de ez most nem fontos. Tehát aki volt katona, az biztos megérti a dolgot. Amíg katona vagy útálod és vered a fejed a földhöz, hogy miért is élsz. DE amikor leszerelsz és a haveroknak mesélsz, akkor csak azt tudod mondani, hogy mekkora buli volt, és végül is jó! Nomármost a katonaság hang 65%, grafika 75%, játszhatóság 90%, összeségében 98%. Érted már?

KRITIKA ÉS HÁZI FELADAT MEGOLDÁS

Hali! Kezdésnek nem dicsérem az újságot, mert úgyis mindenki ezt teszi... Sőt, lenne egy-két problémám vele (meg egy jó pár haveromnak is:). Az újság kinézete már nagyon jó (tudod, a külső dolgok), de a tartalma elég gyenge lett sajna. Igaz, a hardverrovat ebben a lapban a legjobb, meg a levrov (veheted dicséretnek) **(Marha nagy szerencséd van. Brazil)**, de nemtom, mi alapján kerülnek be a játékok az újságba. Mert többnyire a legbénább játékokat választjátok ki. Meg nem kéne regényeket írtok, mert kiszorítjátok más játékok elől a helyet. Na, ennyi kritika elég is.

A bekerüléssel kapcsolatosan a megfejtés pedig rettenetesen egyszerű: azok kerülnek be, amelyek megjelennek, meg amelyekről anyagot kapunk. Nyilván sosem találtad volna ki, gondoltam, elmondom hát. A miről mennyit írunk kérdéskör már bonyolultabb, nincs is egyértelmű válasz. Az előzetes várakozásokból, hírekből és információkból kiindulva a szerkesztők eltervezik, hogy kb. mennyit célszerű róla írni, aztán a cikkíró közli, hogy erről a játékról a két mondat is erős túlzás, netán, épp ellenkezőleg, ír nyolcszáz oldalt. Ezután egyezkedés, a tervek átalakítása következik, aztán egyszer csak az adott szám kialakul. Ennyire nem egyszerű persze, de kb. most már tudod. Azt pedig, hogy neked azok a játékok nem jönnek be, amelyekről a hosszabb leírások szólnak, végtelenül sajnálom, másoknak viszont a téma nagyon ül, mit lehet tenni, mindenkinek más az ízlése.

A cd-vel elégedett vagyok, meg általában a full játékokkal is. Ja, egy értelmes dolgot javaslok neked: nőők minden mennyiségben. És a házi feladat jelszava: ICQ. Na pááá, puszi, (ezt azért mégsem), jó tábort stb...

(Dániel Bálint)

A házi feladat megfejtéséért veregesd meg a vállad, és legyél boldog nagyon, csillagos ötös. Azért ne nagyon kezdjetek el bombázni mindenféle üzenetekkel, nem tudok egyszerre túl sok emberrel értelmesen kommunikálni. Illetve értelmesen senkivel sem, de nem ez a lényeg. A javaslatod ellenben remek, tetszik, habár az újság hasábjain a kelleténél kevesebb nő szerepel, és akkor is legtöbbször virtuálisan létező megatuningbögyörős Croftok és hasonlók, mentségünkre legyen mondva, nem is ez az újság profilja. De ha jobban belegondolok, egy kis változtatás nem ártana... :)

A NYÁR BORZALMAI

Halihoooooooó Brazil! Miért nincs nyáron hó... Imádom a nyarat, de van vele két problémám. 1. Mikor a gép előtt ülök, a monitor csillog az őrjítő napsütéstől, és nem látok semmit. 2. Mikor a változatosság kedvéért a gép előtt ülök, a sör felmelegszik az üvegben. Puszika minden Guruolvasónak és írónak.

(Sallai Péter)

Ha megígéred, hogy kimaradok a puszika osztásból, remek megoldásokat adok a gondjaidra. Az 1-es számú probléma megoldásai lehetnek a következők, válassz kedved szerint: leköltözöl a pincébe; befalazod az ablakokat; napfogyatkozást csinálsz; nem ülsz a gép előtt nappal, hanem állsz, mégpedig úgy, hogy takarod a monitort a napsütés elől; akármi. A 2-es problémát meg már nem is értem. Van ideje felmelegedni a malátaszörpnek az üvegben??? A hiba nem a napban vagy a nyárban, hanem egészen biztosan benned van...

Ajánlok én is egy helyet, mégpediglen a hűtőt. Sötét, mint a Brazil, mindig hidegen marad a sör. Szerintem nyáron tökéletes, mint én.

HÁROMPONTOS LEVÉL

Hello Brazil!!! Miért vagy Brazil??? **(Miért? Ne legyek? Brazil)** 1, Az újság nagyon színvonalas, benne van az első tízben, az ára pedig az élvonalat is átlépi. Egyébként jók a teljes cédék, így legalább a 486 tulajok is tudnak mivel játszani. Egyébként a Stonekeep nem indult el.

Tény, a Stonekeepre elég sokan panaszkodtak, hogy mindenféle nehézségeket tapasztaltak. Én ugyan nem próbáltam ki, de elhiszem nektek. Nyugodtan szidhattok érte engem, ha gondoljátok, viszonylag jól viselem az általános bűnbak szerepét, csak néha szoktam felpofozni valakit. Lehet, hogy a Stonekeep nem is megy, csak 486-on, minek nektek az a százezer megaherz?

2, Melyik a kedvenc játékod? Ha ketten akarnánk a haverommal pl. StarCraftozni soros kábelen keresztül, nagyon lassú lenne?

A kedvenc játékomat nem írhatom le, mert kiskorúak is olvassák a lapot. *(Ujj szopogatás? - a törd.)* Szóval, maradjunk csak StarCraft témánál... :) Nyugodtan nyomulhattok soros kábelen (igaz, nem emlékszem már, hogy úgy lehet-e vele), egyáltalán nem lesz lassú. Interneten is remekül el lehet vele játszogatni, márpedig a modemek túlnyomó többsége is csak a soros portra csatlakozik. Ettől függetlenül nem biztos, hogy értem, miért a párezer forintos hálókártyát spórolјátok ki a gépből, ma már megéri beletenni, annyi játékot lehet egymás ellen játszani, hogy ihaj.

3, Az értékelésnél ti is odaírhatnátok a játék hangulatának minőségét, mivel szerintem nagyon fontos a hangulat is a grafika, a hang és a játszhatóság mellett. Jó lenne, ha válaszolnál. Előre is köszönöm: BenCe KiNg

(Csere Áron)

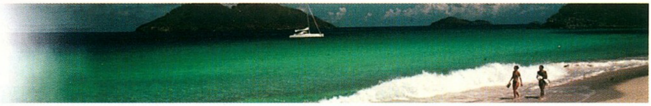
Úgy látszik, ma mindenki a szubjektív értékelési rendszer bevezetésére akar rávenni minket. Eldöntöm tehát a témát most helyben: NEM. A magyarázat pedig az, hogy a nem egyetértő olvasóközönség 99%-a nekem írna izélgető levelet, és nem a cikk írójának, ezt pedig nem biztos, hogy feltétlenül kívánom. Csak úgy megemlítem, mintegy mellékesen, hogy a játékleírásokban az esetek túlnyomó többségében a szerző említést tesz a grafikáról, hangról, izéről, bigyóról és miegymásról, sőt, a legtöbben nem átallják véleményezni is ezeket. Ez nem jó? Ne, ne, ne gondolkozzatok a válasszal, én is tudom, így a legjobb, jobb már nem is lehetne, örülünk neki, téma lezárva.

Ha már a lezárásoknál tartunk, kihasználva a lendületet, lezárom a levrovot. Már csak azért is, mert betelt mostanra elég jól, és ha kicsit több betűt pötyögök be, akkor a törd. még a végén arra fog hivatkozni, hogy nem volt helye belerőfögni. Márpedig én mindenképpen rá fogom venni, hogy ismét próbálkozzon a levrov színvonalának lerontásával. Ha nem most, hát majd legközelebb biztosan. Na, most majdnem leírtam, hogy találkozunk egy hónap múlva, illetve hát le is írom, mi bajom lehet, de azzal a kiegészítéssel, hogy meg persze a PC Guru Online-ban is. Jók legyetek, pá.

Brazil

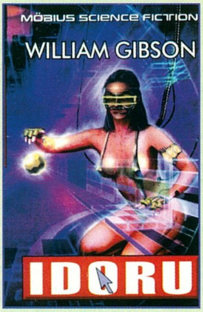
brazil@westel900.net

Külvilág



WILLIAM GIBSON – IDORU

A Neuromancer írója, a cyberpunk irodalom mesterének újabb könyve jelent meg. Az Idoru helyszíne az a XXI. századi Japán, melyben a modern társadalom rétegei közt áthatolhatatlan szakadék tátong. Ebben a szinte már közönyös kibervilágban jegyzi el magát Rez

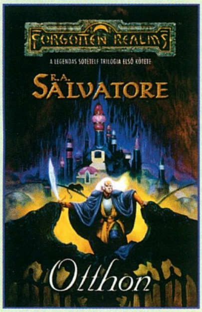


egy virtuális dívával (idoru). A népszerű rocksztár rajongói azonban nem nézik jó szemmel a készülő frigyet, s információvadászt bíznak meg a részletek felderítésére… Az akció azonban belepiszkál konszern érdekekbe is, s a vadászat megkezdődik…

R.A. SALVATORE – OTTHON

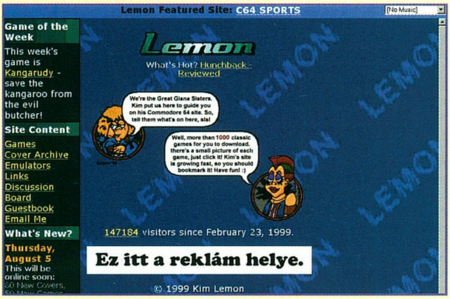
Újra kiadták a sötét elf trilógia első kötetét. Akik tehát nem tudták annak idején megvenni, siessenek, végre teljes lehet a Forgotten Realms gyűjteményük!

Lily



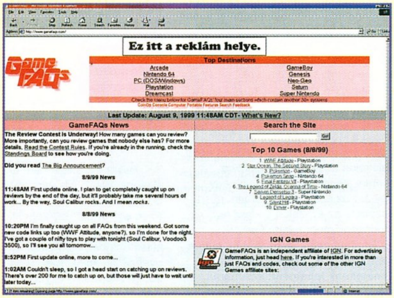
Jó reggelt szörfölni vágyó ifjúság! Észre se vettem, és eltelt egy újabb hónap, szabad megint cikket írni, wordpadet beröffenteni, helyesírás-ellenőrzőt előbányászni, site-okat megszemlézni. Örömmel láttam, hogy jött néhány olvasói levél is az elmúlt szám óta (szám szerint három darab - egészen jók a statisztikáink a múlt havi egyhez képest!). A levéltömegből szemezgetve a legkedvesebbet mindjárt elő is vadászom, feladója Bedekovich Ádám, aki saját homepage-ének kíván némi publicitást szerezni, és ezt a szándékát nem is igen leplezi levelében: "eléggé béta állapotban leledzik még, de ha a számlálón látom, hogy sokan meglátogatták, akkor rákapcsolok a site best kiépítésére!!" A tartalma egészen tipikusnak mondható, Lara Crofttól Scooterig vannak itt információk egy 14 éves gyerek érdeklődésének megfelelően (egyáltalán nem pejoratív értelemben használtam a szót). ()

Nehéz lenne tagadnom, hogy én is voltam 14 éves. Hja, akkor még javában joysticket markoltam Microsoft ergonómikus egér helyett, és Internet hiányában a haverok programgyűjteményében szörföltem. Talán ezért is nőtt a szívemhez annyira a Commodore 64 varázslatos 8 bites világa. És ezzel nem is vagyok egyedül! Jól emlékszem például Sakman előadására a C3-ban arról, hogy a szomszéd haver gyerekhez ugrált át az Impossible Mission játék fejtörőit megoldani. Tudom, tudom, hogy ezzel a C64 témával túlontúl sokat foglalkozok itt a rovat hasábjain, de most találtam egy annyira IMÁDNIVALÓ site-ot, hogy egyszerűen nem bírom ki, hogy ne hozzam le. Lemon, így hívják a kicsikét, és jelen pillanatban 1040 C64 játékot tálal a lehető legfinomabb körítéssel. Hogy mit is kell ez alatt érteni? Azon kívül, hogy betűrendben mászkálhatunk az egyes játékok között, nemcsak hogy screen-shotokat láthatunk a játékból (mi több, a screen-shot alapján ismerjük fel egy-egy elfeledett régi kedvencünket!), hanem eredeti dobozának scannelt képét, valamint a kézikönyv .TXT változatát és a zenéjét PC-n is lejátszható .SID formátumban! Akinek ez nem volna elég, az le is töltheti a játékot magát, és valamelyik rendes C64 emulátorral (például CC64S) olyan orbitális gyönyörben fürödhet, amilyenhez foghatót egy legjobbabb nővel még csak elképzelni sem lehet (sarkítok, bocsánat). Mire vártok még, nem is értem!



(http://www.emucamp.com/c64/)

A játékoknál maradva, biztos sokan vagytok, akik elakadtok valami végigjátszásnál, esetleg az utcasarkon belebotlotok valakibe, aki a kezetekbe nyom egy CD lemezt, amelyet otthon megvizsgálva kiderül, hogy játékot tartalmaz (viccesebb szóval: warezt). Nos, nektek íródott és íródik ez a site, ahol gyakorlatilag minden egyes játékhoz fellelhető valami kis gebasz (sic!). Hogy PC-re mekkora a lista, azzal most nem untatnék senkit: hatalmas. A szokásos kalandjáték leírások csak piciny szeletét jelentik az adatbázisnak, szinte minden megtalálható, és nemcsak végigjátszások, hanem tippek, trükkök, cheat kódok is. A konzolokra is kiterjedt a választék és az, hogy Super Nintendo, vagy PSX, az még hagyján: játéktermi játékokhoz is találhatunk itt olvasnivalót, frankó tippeket, trükköket, amelyeket aztán simán kipróbálhatunk élesben. Mondok is egy példát, hogy ne csak a levegőbe beszéljek: a Daikatana USA játékgépet gondolom, mindenki ismeri. Nos, ennek a FAQ-ját böngészgetve rengeteg minden kiderül a cuccról. Tudtuk például, hogy a high-score listába, ha bizonyos három betűs neveket írunk, mindenféle régi játékból hallunk zenéket? Például a "V.F" a Virtua Fighterből, a "V.R" a Virtua Racingből, a "TOR" pedig a Turbo Outrunból csendít fel egy-egy ismerős dallamot. Másik példa: a "GENTLEMEN START YOUR ENGINES" képernyőn lehet zenéket választani a színes gombok nyomkodásával. Ezekkel a gombokkal a térkép méretét is lehet változtatni játék közben, meg még sok mindent. Szóval, nem mondom, hogy ez a site az egyetlen és legjobb ilyen témában, viszont mindenképpen érdemes átfutni, vagy kiindulópontnak használni ilyen irányú kereséseink során.



(http://www.gamefaqs.com/)

No, és mivel a PC Gurut olvassuk, a végére is kőkemény gaming site maradjon, mégpedig a Firingsquad. Lehet, hogy sokan ismerik, viszont a profizmusával azt hiszem, méltón érdemelte ki e titulust. Tulajdonképpen néhány huszonéves Ázsiából bevándorolt fiatal srác készíti, de ez egyáltalán nem hagyott nyomot rajta. Az egyik ilyen arcot úgy hívják, hogy Thresh, és például arról is ismert, hogy annak idején ő szajkózta el Carmack cseresznyepiros Ferrariját a Red Annihilation tournamenten. (Nem lopásról van szó! Quake-ezni kellett.) Önmagában ez nem indok arra, hogy jó site-ot készítsen, de mégis így van. Borzasztó részletes hardware guide-ok, játékleírások és előzetesek, fórumok jellemzik ezt az igényesen kialakított portalt. Most mondjam azt, hogyha ALT-TAB-ot nyomnék, ez jönne be a legfrissebb cikkel? Egyébként csók illeti Mildner Márkot, aki felhívta figyelmem a site-ra.

(http://www.firingsquad.com/)

Most, hogy így kijátszottuk magunkat, azt hiszem, rövid úton el is köszönnék, mert már zöldeket látok az LCD kijelzőtől, ráadásul a fogam is elkezdett fájni, úgyhogy morcos lettem. Sziasztok kedves emberek, és írjatok levelet akármilyen témában, különben elmegyek Tibetbe (és ezt vehetitek fenyegetésnek is). Hely hiányában nem kerülhetett be a cikkbe Mildner Márk javaslatából a www.themeworld.com, illetve Nagy Ivántól a http://www.extra.hu/swcentre/ (Star Wars) oldal.

sasvári józsef angelday
angelday@pganet.com

MAGYAR CSILLAGOK HÁBORÚJA RAJONGÓK KLUBJA

Kevés olyan álom létezik, melynek megvalósulásáról elmondható: egyben milliók álma vált valóra, George Lucaséi azonban mindenképp ezek közé tartoznak. A Star Wars univerzumával olyan ajándékot adott a világnak, mely sok-sok ember életét változtatta meg gyökeresen.

Magyarország első jogilag is hivatalos rajongó csapata, a MAGYAR CSILLAGOK HÁBORÚJA RAJONGÓK KLUBJA a Csokonai Művelődési Házban rendezi meg havi két alkalommal klubnapjait, melyeken a Star Wars univerzum hazai és külföldi szerelmesei érezhetik közösen, mekkora is az Erő hatalma.

Klubunk célja, hogy összegyűjtse és összetartsa ezeket a rajongókat, így biztosítva az egységben az erő örök igazságát.

Programjainkat a tagság kívánsága szerint alakítjuk, hiszen miattuk működünk. Sok olyan rendezvényt is szervezünk, melyek feelingjét tagjaink talán soha nem érezhetnék egyedül. Ezek közé tartoznak a különféle vetélkedők, melyeken tagjaink és látogatóink bebizonyíthatják Star Wars-beli jártasságukat, rajz, Lego, makett és még sok más kézügyességi verseny, melyek díjazására is felkészült bázisunk. Felsorolni is sok lenne azokat az érdeklődési köröket, melyek a tagság soraiban előfordulnak, hiszen a számítógépes játékoktól kezdve a makettezésen és LEGO-építésen át a komoly gyűjtőkig mindenki megtalálhatja közöttünk a számára legérdekesebb témát, és emellett betekintést nyerhet mások érdeklődési körébe. A leglátványosabb programokat jelmezeseink segítségével rendezzük, melyen tagjaink a filmek jeleneteit, valamint saját koreográfiát mutatnak be, szinte profi színészi képességről téve tanúbizonyságot. A jelenlegi 24 jelmez gyarapításában az új tagok is maradéktalanul kivehetik részüket. Részt veszünk meghívott vendégként sok olyan rendezvényen, melyek hangulatát klubtagjaink nagyszerű csapatmunkával emelik még magasabb szintre. Például nagyszerűen sikerült a Petőfi csarnokban megrendezett gyermeknapi fellépésünk, melyen a gyerekek Darth Vaderrel megvívva szabadíthatták ki a fogságba esett lázadókat, köztük Luke Skywalkert is.

Terveink között szerepelt az angliai filmbemutatóra való kiutazás, ám csapatunk úgy döntött, hogy szeptember 16-án, a magyarországi premieren magyar klubhoz méltóan, a magyar rajongókkal közösen akarjuk érezni, mekkora is az Erő hatalma!

Akit bővebben érdekel, mit is tesz rajongótáborunk a mítosz fennmaradásáért, bátran írjon, hívjon, jelentkezzen a következő helyeken:

MAGYAR CSILLAGOK HÁBORÚJA RAJONGÓK KLUBJA
1085 Budapest, Német utca 25. III. 1.
Tel:
Bakancsos Ádám 06-209-884-026
Kézdi János 06-309-319091.

Következő klubnapunk a Művelődési Ház szezonnyitó rendezvényével lesz egybekötve a Csokonai Művelődési Házban (1153. Bp. XV. Eötvös u. 64-66) 1999. augusztus 28-án.

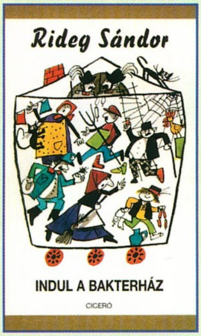
Klubunk honlapja pedig július végétől elérhető!

Címe: http://starwars.netlap.hu
E-mail: starwars@netlap.hu

Az Erő legyen veletek!

RIDEG SÁNDOR: INDUL A BAKTERHÁZ

Szépreményű Bendegúz és története régóta alapműnek számít, azonban eddig csak filmen ismerhettük. Nemrégiben megjelent az ennek alapját képező kötet is, amely érdekes olvasmányul szolgálhat a film kedvelőinek, de azoknak is, akik még nem látták. A cselekmény a könyvben is azzal kezdődik, hogy a patás lókupec elviszi szolgálni Bendegúzt a Szabó bakterhez. Ezek után az



események felgyorsulnak a bakterház körül. Mindenki kiveszi a részét az általános kavarodásból: a banya, a csámpás Rozi, a csépai lókupec, a piócás ember és természetesen a két lóvá tett csendőr is. Nem szeretném lelőni a történetet, hiszen végig poénokon és igazi, ízes beszólásokon vidulhatunk a cselekmény kibontakozása során. A könyv csak egy ideig követi a film történetét, így akik azt ismerték, azok is találhatnak benne új elemeket, epizódokat.

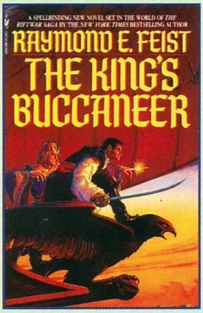
A könyv rendkívül „ízes" nyelvezete elsőre furcsa lesz, legalábbis a városban élőknek. A humoros beszólások főleg a banya és Bendegúz harcában érik el csúcspontjukat, röpködnek a jobbnál jobb poénok, meg persze pofonok, hiszen ezekből is elcsattan egynéhány.

Nehéz lenne érzékeltetni azt a túláradó életvidámságot és örömöt, ami a könyvből árad, ezek helyett inkább azt javaslom, olvassátok el, vagy nézzétek meg a filmet. Tetszeni fog, annyi bizonyos.

Bear™

RAYMOND E. FEIST
THE KING'S BUCCANEER

Ismét egy angol nyelvű Feist könyvet szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani. A King's Buccaneer a Résháború után 20

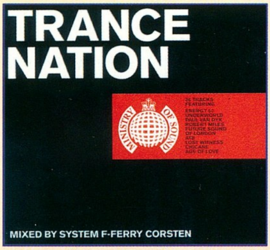


évvel játszódik. Az események középpontjában Arutha herceg legkisebb fia, Nicolas áll. Születési rendellenessége miatt félénk és visszahúzódó. Egy nap azonban ő lesz Krondor első embere, ezért apja elérkezettnek látja az időt, hogy megacélozza a fiút. Elküldi hát az isten háta mögötti Crydee-be, ahol nagybátyja, martin herceg szigorú kezébe adja. Egy hónap után azonban ismeretlen eredetű hajók támadják meg a várost. Porig égetik, a tehetetleneket és az időseket megöli, a fiatalokat pedig rabszolgának hurcolják. Köztük van Martin lánya, Margaret és Nicolas szerelme. A mentőcsapat csak úgy tud a kalózok búvóhelyének közelébe jutni, ha maguk is azzá válnak. Kiderül, hogy sokkal többről van szó, mint egy egyszerű fosztogató hadjáratról. A nyomok a távoli kontinensre, Novidiusra vezetnek. Ott élnek a hírhedt kígyópapok, akik Sethanon óta tervezik valheru királynőjük kiszabadítását. Az sem érdekli őket, ha ezzel az egész világot elpusztítják. A regényben ismét feltűnnek a már jól ismert és kedvelt szereplők. Megtudhatjuk, hogyan működik Nakor tarisznyája, melyből soha sem fogy ki a friss narancs, pedig látszatra teljesen üres. Rendkívül kellemes olvasmány ez a könyv, Feist kedvelőinek egyszerűen nem szabad kihagyniuk.

Mocsy

TRANCE NATION (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

A hónap CD-je, kötelező mindenkinek, aki valamennyire is szereti a trance-t, mivel eme két becses - a Ministry of Sound szárnyai alatt megjelenő - lemezen megtalálhatók az elmúlt évek legnagyobb trance slágerei (gyakorlatilag kivétel nélkül). A közel 160 percnyi zenét hallgatva az a furcsa érzésem támadt, hogy az összes szám remek. A dalok összemixelését olyan neves DJ-re bízták, mint Adam F (emlékezzünk



csak, ő készítette többek között az Out of the blue-t, amely az aktuális Sterbinszky CD-n is rajta van). Meggyőződésem, hogy ha például ennek a kiadványnak országos reklámot csinálnának (ezáltal megismertetnék az emberekkel), minden korosztályt érdekelné, ugyanis a trance a lélekből táplálkozik, és az érzésekre épít. Nemcsak a műfaj kedvelőinek ajánlom, hanem mindenkinek, aki eddig elitélte, lenézte, monotonnak mondta az elektronikus zenét. Nincs más hátra, mint beballagni valamelyik Underground Recordsba vagy komolyabb lemezboltba, és legalább belehallgatni e remek hanghordozóba.

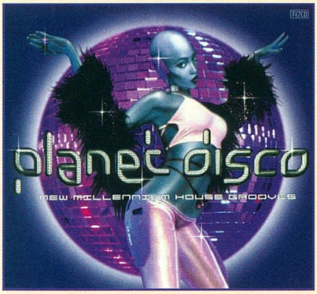
LIGHT: BOLOND NYÁR (MAXI)

Kellemes hangú lány, könnyű, fülbemászó dance zene, profi zenészek, azaz Light. Röviden így jellemezhető az új siófoki

produkció. A Bolond Nyár legjobban sikerült akusztikus változatában olyan sztárok működnek közre, mint Tátrai Tibor, Magyarország kiváló (ha nem a legjobb) gitárosa, Barry White Jr. kongáival és még sorolhatnám, hiszen a muzsikát még olyan gyönyörű hangú hangszerek is színesítik, mint a trombita, pózán és szaxofon. E dal még három változatban hallható: a DJ Budai & Ferry féle (az eredetitől teljesen eltérő techno remixben), a dance-hall és az instrumentális verzióban. A Napfogyatkozás a Bolond Nyárhoz hasonlóan jól sikerült nóta, amelyben a Família Kft.-ből ismert Spáh-gyerekek „új" oldalukról, énekesként mutatkoznak be, míg a bonus track, a Tisztás nyugodt, letisztult dal. http://jump.to/light

PLANET DISCO (2 CD, UNDERGROUND RECORDS)

Ezek a diszkó slágerek szűk egy év fókuszából lettek válogatva. Ha azt mondom, hogy az egyes CD-t DJ Armin mixelte, ez valószínűleg sokaknak semmit nem mond, de ha hozzáteszem, hogy ő a felelős a Blue Fear című single-ért, és hogy ő alias Problem Boy, vagy Gimmick, vagy Darkstar, vagy Wodka Wasters, akkor bizonyára többen ráismernek (olyan ez, mint a Fatboy Slim, akiről a laikus „teknó" gyűlölők azt hiszik, valami új csodagyerek, holott az előző évtizedekben már tömérdek néven befutott: pl. ő Norman Cook, Pizzaman, Freak Power, Beats International. A másik lemezt DJ Roog keverte, aki főként Hollandia ismertebb klubjaiban lép fel, mixében belekóstol a funk és garage muzsikákba is. Érdekes pikantériát ad a lemezeknek, hogy a tavalyi év legjobb felvétele (Európában - minden zenei stílust egybevéve - mindenkit lemosott a listákról) a Stardust féle Music Sounds Better With You (vagy inkább "Me":)) mindkét helyen szerepel. Armin papánál az original darab kicsit más változatát élvezhetjük, míg Roognál Dimitri from Paris remixében gyönyörködhettünk. Hogy miért hablatyolok minderről, hát csak azért, mert a Stardust készítői eleddig semmilyen mix CD-re nem engedték felrakni dalukat (mindenki őszinte bánatára... Ezek után az érdekes, látványosan formatervezett, egyedi csomagolás és design csak hab a tortán.

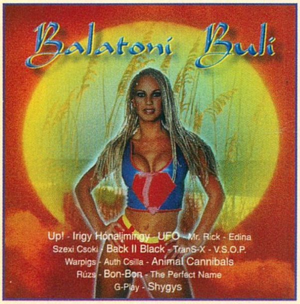


JOVANOTTI: LORENZO 1999

Jovanotti karrierje 19 éves korában óriási fordulatot vett, amikor is a legnagyobb olasz rádió leszerződtette, mint speaker-MC-t (ez is mutatja, hogy pörgő nyelvű beszélőkéje már akkor is igen fejlett volt), nem csoda hát, hogy dumájával, lazaságával hamar megnyerte Csizmaország fiatalságát. Aztán jött az MTV Europe, ahol mai napig szerepel. Az új album egy 33 éves ifjú apa gondolatait tárja fel a hallgatók előtt popos, olykor hip-hopos, melodikus stílusban, úgyhogy közben még a középkorúak (vagy idősebbek) is kellemesen kikapcsolódnak. A szövegkönyv

megkönnyíti a Lorenzo 1999 c. album érzésvilágának megértését, tekintve, hogy Jovanotti olaszul szövegel és énekel.

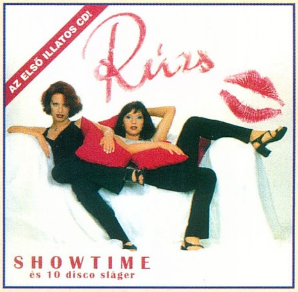
BALATONI BULI (VÁLOGATÁS)



Előszónak csak annyit: 80 százalékban „teknó"-mentes zene - azt hiszem, ennek néhányan örülnek. 17 könnyű és kevésbé könnyű sláger egy-két év távlatából válogatva, akár felfoghatjuk a Balatoni Bulit a télen megjelent Ez Az! CD nyári folytatásnak. Nem tudom, miért kellett ilyen régi, már-már örökzöldnek mondható dalokat egy 1999-es nyári válogatásra összegyűjteni, mivel a hallható zenekarok többsége azóta már több listavezető dalt is produkált. Lássuk csak: Animal Cannibals - 2 hétig egyedül, Warpigs - Monte Carlo, Perfect Name - Hello, ShyGys - Hello, Irigy Hónaljmirigy - Szerelemgomba, Bon Bon - Viva Espana, Up! - Nap (úgy látszik, az UP! minden magyar válogatáson ezzel világít, hál' istennek, a „Napfogyatkozás'" közeledik), Back II Black - Akár péntek..., Rúzs, Auth Csilla, G-play. (Zárójelben jegyezném meg: a borító kissé balkáni lett, miért legyen az a Vásárló érzése, amikor a méregdrága CD-t megveszi, hogy valami III. osztályú Kelet-Európában gyártott zuganyagot tart a kezében???)

RÚZS: SHOWTIME

Két csinos lány, jól bevált klasszikus külföldi diszkóslágerek (tudod, olyan, mint a régi időkben) magyar formába öntve, mai szövegekkel tarkítva. Igen, azaz, kitaláltad?! - Rúzs. Sőt, a borító állítása szerint Magyarországon először ez a CD illatosított (legjobb szaglászó képességeimet felhasználva megállapítottam: kókusz szerű illata van a csomagolásnak), igaz, ami igaz, én még nem találkoztam ilyen kókuszos lemezzel, de lehet, hogy hasznosabb lett volna - az illatosítás helyett - inkább a számok zenei minőségére és kidolgozottságára odafigyelni, ill. nem ártott volna profi grafikussal megterveztetni a borítót (ezzel kapcsolatos gondolatomat lásd az előző Balatoni Buli CD-nél). http://www.ruzs.alba.hu



Sajnos, a következő hónapban nem biztos, hogy módomban lesz zenerovatot készíteni, mivel megműtik két helyen a bal lábam, bár ha rajtam múlik: gipszben, ágyban is megírom.

Éljen a trance, éljen az electric-boogie (amelyet sajna, nélkülöznöm kell egy időre), éljen a PC-Guru és legfőképpen éljenek az OLVASÓK! Na, nem fárasztlak Titeket, megyek a műtőbe, Ámen!

Szabó Dani (freeboy™)
freeboy@vogel.hu

ECOBIT NYEREMÉNYJÁTÉK

DUNGEON KEEPER 2

Az DK2 augusztusi nyertesei:

Életnagyságú (230cm-es) Horny babát nyert:

120

Kis (30cm-es) Horny babát nyertek:

032, 187, 198, 265, 334, 356, 387, 403, 531, 548, 557, 601, 673, 689, 738, 768, 799, 833, 947, 966

Dungeon Keeper 2 A2-es posztert nyertek:

006, 011, 014, 067, 070, 111, 128, 156, 161, 183, 188, 204, 210, 226, 276, 298, 345, 347, 372, 389, 398, 408, 414, 429, 434, 438, 447, 462, 463, 475, 501, 523, 527, 569, 592, 645, 672, 685, 754, 786, 834, 876, 881, 890, 892, 920, 943, 951, 983, 989

BULLFROG

Nyeremények átvehetők a kézikönyv bemutatása mellett az Ecobit Multimedia irodájában.
1077. Budapest, Wesselényi u. 25.

Következő szám

A KÖVETKEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL

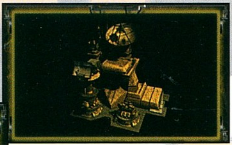
DARKSTONE

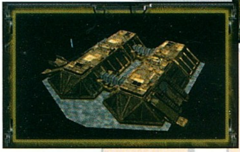
Szeptember elején jelenik meg a legendás Delphine fejlesztőcsapat szerepjátéka, a Darkstone. Erről sem lehetett túl sokat hallani, amit igencsak furcsállok, hiszen első ránézésre kellemes játékról van szó. Leginkább a Diablóra hasonlít, azzal a különbséggel, hogy itt rögtön két karaktert is választhatunk. Mi határozzuk meg a játék elején, hogy milyen osztályt is indítunk (harcos, pap, mágus, bérgyilkos...). Gyanítom, hogy ez a kis RPG sok kellemes órát fog nekünk szerezni.

FLY!

A polgári repülés legújabb üdvöskéje a Fly! is terítékre kerül a következő számban. Kíváncsiak vagyunk, hogy annyi sikertelen próbálkozás és tengernyi kudarc után sikerül-e végre egy élethű szimulátort alkotni ebben a kategóriában is. Mindenesetre a program 3 CD-nyi mérete már garancia arra, hogy nem egy estés alkotásról van szó.

C&C2: TIBERIAN SUN





Végre valahára ez is elkészült. A hivatalos hazai megjelenése 1999. szeptember 2. Két CD lesz, s a történet ismét a NOD, illetve a GDI erők közötti küzdelem köré épül. Nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy a NOD karizmatikus vezetője, Kane feltámad, s újult erővel veti bele magát a csaták irányításába. Minden bizonnyal ez lesz az év egyik legnagyobb durranása, s meg merem kockáztatni, hogy az év real-time stratégiája is.

ECTS '99

Ismét eltelt egy év, tehát a Guru Team utazik a ködös Albionba, hogy részt vegyen Európa legnagyobb kiállításán. Sok nagy kiadó távol marad ettől a rendezvénytől, de ez lehetőséget ad a kisebbeknek, hogy előbújjanak az árnyékból, s kicsit sütkérezzenek a rivaldafényben. A következő számban bemutatjuk azokat a játékokat, melyek karácsonykor az őrületbe kergethetnek minket.

JAZZ HANGSZÓRÓK

A következő tesztrovatban, többek közt, kipróbáljuk a Jazz hangszórócsalád egyik legújabb tagját.

MELYIK JÁTÉK FOLYTATÁSÁT VÁROD LEGINKÁBB?

Shobaron: STARCRAFT
Mocsy : FATE GATES OF DAWN
Sasi : QUAKE
Chris: BALDUR'S GATE
Lily: EVERQUEST
Barna: EVERQUEST
Pellus: WIZARDRY
Laza: AMIHEZ ÉPPEN KEDVEM LESZ
Bear™: TOTAL ANNIHILATION
Boy: JEDI KNIGHT
András: POOL OF RADIANCE 2
Kriszta: HERCULES
Ildikó: TARZAN

PC GURU TOP 5

1. Everquest
2. Unreal Tournament
3. Quake 3
4. Shadow Man
5. Dungeon Keeper 2

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURU-BAN:

FALLOUT

Hihetetlen, de mégis igaz. Az 1997-es év legjobb szerepjátéka a PC GURU-ban. A Fallout annak idején még a kritikusokat is meglepte a sikerével, de aki játszott vele, az tudja jól, hogy ez nem véletlen. Igaz ugyan, hogy nem használ 3D-s gyorsítókártyát, és nem kell neki 150 ezret kóstáló processzor, de ettől függetlenül még félelmetesen jó szerepjáték. A harmadik világháború után járunk. Az atomrakéták befejezték az emberiség fő művét, s innentől kezdve már nem volt mit elpusztítani a bolygón. A modern civilizáció egy nap alatt összeomlott, s azóta mutáns hordák tartják rettegésben a pusztákat. A játék elején három előre elkészített karakter közül választhatunk. A valós idejű harchoz szokott játékosok lelkesedését le kell, hogy hűtsem: a Fallout szerencsére a körökre osztott harcrendszert használja.

Ne feledjétek, az októberi PC GURU-ban megtaláljátok a Fallout teljes verzióját.

A PC GURU következő száma 1999. szeptember 27-én jelenik meg.

DIAMOND
Pixel Multimédia 1088 Budapest, Rákóczi út 13.
tel: 2666-059 fax: 318-6651 www.pixel.hu
PiXEL Multimédia
MICRONICS C400
DIAMOND
24500 Ft
pentium III-ra felkészítve
Monster sound MX300
DIAMOND
19000 Ft
Hang-dimenzió-váltás
Mostantól miért vennéd máshol, ha
1-5 év garanciával megkapod
a hivatalos forgalmazónál.
VIPER V770
DIAMOND
40500 Ft-tól
Riva TNT2
Stealth III S540
DIAMOND
24100 Ft-tól
S3 Savage4 Pro
belépő a
mélyhangzás
világába
ALTEC LANSING MULTIMEDIA
acs45.1
23900 Ft
acs43
8900 Ft
ada305
40900 Ft
acs44
19900 Ft
Compfair: A pavilon, 311-es stand
áraink az áfát nem tartalmazzák

Automex multimedia

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.:461-5700 • Fax:461-5799
Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767

Óriási meglepetések várják kedves vásárlóinkat a BNV - D pavilon/ 203 standján!
Látogasson el hozzánk!

CYBERPAKK 1

- Tanuljunk a törpökkel
- MICsoDA - Arany János
- MICsoDA - kisiskolásoknak
- Budapesti Állatkert
- Alice Csodaországban
- Csodálatos Univerzum
- Ebciklopédia

most ~~19.930 Ft~~ helyett Bruttó 7.990 Ft

CYBERPAKK 2

- Európa 98 CD Atlasz
- Révai Nagy Lexikona
- Magyar Zenetörténeti Kalauz
- POPLEXIKON
- Nyelvész1 (angol-német)
- Athén Atlanta Sportlexikon
- Fontos 2222

most ~~22.930 Ft~~ helyett Bruttó 8.990 Ft

CYBERPAKK 3

- Kémia Kalauz
- Magyar Zenetörténeti Kalauz
- 6 Nyelvű Európa Szótár
- English in Action /demo/
- Cambridge Enciklopédia
- Internet Kalauz 1.
- Művészeti Lexikon
- MICsoDA -regék, mondák, hősök

most ~~20.940 Ft~~ helyett Bruttó 7.990 Ft

CYBERPAKK 4

- Matematika Kalauz
- Erdély
- English in Action /demo/
- NewBeat Zeneszerkesztő
- Tolnai Világtörténelem
- MICsoDA - Petőfi Sándor
- Computer Kalauz 1.
- Úton

most ~~16.950 Ft~~ helyett Bruttó 7.990

ÓRIÁSI SZOFTVER AKCIÓ!

LEGÚJABB MEGJELENÉSEK!

CYBERSTONE ENTERTAINMENT

Windows 98 Kalauz — Bruttó 2990 Ft
Játékos mesekláb — Bruttó 5990 Ft
Játszóház 2 Gyerekeknek időgép — Bruttó 5990 Ft
Tematikus Hangosszótár (Magyar-Francia, Magyar-Német, Magyar-Angol) — Bruttó 3990 Ft /db
Budapest kalauz — Bruttó 6990 Ft
Játékos Angol 1, Játékos Angol 2 — Bruttó 5990 Ft /db
A jövő titkai — Bruttó 4990 Ft
Kerttervező 3 — Bruttó 3990 Ft
Lakástervező 3 — Bruttó 3990 Ft
NASA — Bruttó 4990 Ft
Nyelvész (angol, angol és német, olasz, magyar, spanyol és francia) — Bruttó 3990 Ft /db

MULTIMÉDIÁS SZOFTVER AKCIÓ!

Cambridge Enciklopédia — Bruttó 6900 Ft
Európa 98 — Bruttó 2990 Ft
Révai Nagy Lexikona — Bruttó 2990 Ft
Találmányok és Feltalálók — Bruttó 5990 Ft
Filmlexikon + ajándék Mr Bean videokazetta — Bruttó 5990 Ft
Hamupipőke + ajándék Hamupipőke videokazetta — Bruttó 4990 Ft
Pop lexikon + ajándék Titanic videokazetta — Bruttó 4990 Ft

Vásároljon az Automex.hu Online áruházban!

automex.hu MULTIMEDIA ONLINE

MERT
- minden szoftver árából 15 % kedvezményt kap
- minden műsoros videokazetta árából 10 % kedvezményt kap
- minden DVD film árából 5 % kedvezményt kap
- ilyen olcsón sehol sem tud vásárolni
- 5000 Ft felett posta és csomagolási költséget nem számolunk fel
- több, mint 900 termék közül választhat
- megrendelését azonnal teljesítjük

!

Számítástechnikai boltba felveszünk eladót. Követelmény: multimédiás szoftver és hardver piacismeret, kereskedelmi tapasztalat. Érdeklődni lehet a: 461-5733